

Игры на повышение сплоченности группы

Проводник

Ребята выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу (если отряд большой, в 2 или 3 колонны). Вожатый объясняет правила:

- нельзя разговаривать
- у всех, кроме последнего, закрыты глаза (для надёжности глаза можно завязать)
- последний человек – проводник
- хлопок по правому/левому плечу – поворот вправо/влево
- хлопок по обоим плечам – вперёд
- двойной хлопок по обоим плечам – назад
- хлопок по обоим плечам дробью – стоп

Задача проводника – провести «паровозик» по маршруту, который укажет вожатый (несколько поворотов). Для продолжения игры последний участник становится впереди всех.

Паровозик

Участники делятся на группы и встают паровозиком, закрывая глаза игроку, стоящему впереди. Таким образом, открытые глаза остаются у последнего игрока, а свободные руки – у первого. Перед паровозиком ставится задача: достать предмет, который ведущий помещает в комнате после того как играющие закрыли глаза. Видит местонахождение предмета только последний, который и будет руководить, направлять паровозик. Все команды по цепочке должны передаваться впереди стоящим. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок не возьмёт в руки искомый предмет.

Угадай, кого нет

Все участники закрывают глаза. В это время ведущий дотрагивается до одного игрока, и тот бесшумно покидает комнату. (в это время можно пошуметь). По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назвал имя отсутствующего, становится ведущим.

Колдуны в деревне

Отряд делится на колдунов и жителей деревни. Колдуны могут заколдовывать жителей каким-либо движением (положив руку на плечо, обняв и т.д.). Заколдованный замирает и не двигается, пока его не расколдуют. Расколдовывать может другой житель, крепко обняв или поцеловав в щечку. Таким образом, задача колдунов «заморозить» всю деревню, а задача жителей – помешать этому.

Крокодилчики

Игроки делятся на 2 команды, одна из которых загадывает слово (существительное, явление или фразу, или др.). Из другой команды выбирается человек, которому говорят загаданное слово. Этот игрок, используя мимику и жесты (без слов) должен объяснить своей команде слово. Отгадав слово, команды меняются местами.

Красные, синие, зелёные

Играющие образуют круг или встают в шеренгу. Ведущий (вожатый) каждому на спину прикрепляет лист определённого цвета. По сигналу все участники должны выстроиться в колонны: красные – в одну колонну, синие – в другую и т.д. Цвета можно использовать другие.

Можно усложнить задание: строиться в полной тишине.

Зоопарк

Ребята становятся по кругу, положив руки друг другу на плечи. Ведущий каждому на ухо, так, чтобы никто не слышал, говорит какое он животное. Затем объясняет правила игры: как только вы услышите своё животное, сразу же поджимаете ноги, а ваши соседи должны вас удержать. После рассказывается история «Как мы ходили в зоопарк», где упоминается каждое животное. Далее проводится второй тур игры. Опять каждому говорится животное, но уже одно на всех, и при рассказе о походе в зоопарк в итоге все дети падают.

Йоги

Все разбиваются на пары. Ведущий говорит команды. Например, «рука-голова», плечо-бедро» и т.д. Играющие должны приклеиться этими частями тела друг к другу. Затем даются новые команды, при условии, что старые остаются в силе. Надо как можно дольше продержаться и не упасть. Побеждают настоящие йоги.

Дотронься до...

По команде ведущего необходимо дотронуться до какого-либо цвета, материала (дерево,

железо, кожа и др.) или до чего-то ещё (может быть до кого-то в отряде). Касаться нужно непременно на ком-то или чем-то, на себе дотрагиваться нельзя.

Путанка

Проведение: все становятся в тесный круг. Правую руку выставляют вперед, левой берутся за правую руку соседа напротив. Нельзя брать за одну руку вдвоем, втроем, нельзя брать за руку рядом стоящего соседа. Затем общими усилиями необходимо распутаться. В результате распутывания должен получиться круг.

Путанка 2 или Бабкины нитки

Выбирается ведущий – бабка, который выходит из комнаты. Остальные участники, взявшись за руки, образуют круг. Затем, не расцепляя рук, запутываются. Как только запутались, зовут бабку: «Бабка, нитки рвутся!» Задача бабки – распутать нитки, не порвав их при этом.

Коллективная сказка

Первый участник произносит слово, второй его повторяет и добавляет своё, третий произносит два первых и своё и так далее по типу «Снежного кома». Нужно, чтобы получился связный рассказ.

Мост

Две команды становятся по разные стороны моста (например, лавочки). Мост длиной примерно 3-5 метров, шириной – полметра. По команде участники одновременно с двух сторон начинают перебираться на другую сторону моста. Игра не на скорость. Постоянно необходимо напоминать детям о необходимости поддерживать друг друга. Вожатые должны следить за техникой безопасности, страховать детей с двух сторон моста.

Обуй команду

Подготовка: Выбираются две команды. В каждой выбирается капитан. Игра: Команды садятся друг против друга и снимают по одной туфле или ботинку и кидают в центр в одну кучу. Капитаны это не видят. Задача капитана - быстрее обуть свою команду. Победитель: Команда, первая оказавшаяся в обуви (*Интересно накидать лишнюю обувь*)

Кошки - мышки.

Участники образуют круг и берутся за руки. Выбирают кошку и мышку. Мышка находится внутри круга, а кошка снаружи. Кошка должна поймать мышку. Игроки, образующие круг защищают мышку от кошки. Кошке же разрешается прорывать сцепленные руки, подпрыгивать и перепрыгивать через них. Если кошка прорвется в круг, мышка может выбежать наружу. Когда кошка поймает мышку, они становятся в цепь игроков, образующих круг. А участники выбирают новых кошку и мышку.

По порядку номеров

Всем участникам раздаются номерки и предлагают на бумажках написать записки с шуточными заданиями: загадками, пожеланиями, а затем сдать их ведущему. Играет музыка, и все начинают передавать номерки из рук в руки. Музыка останавливается, и ведущий зачитывает любую записку. Например, номер 2 танцует с номером 9. А т.к. все активно менялись номерками, совершенно непонятно, кто с кем должен выполнить задание. Возможно, автору задания (как нередко случается) придется самому выполнять поставленную задачу.

Зомби (Сиамские близнецы)

Выходят по двое от каждой команды и становятся рядом: рука об руку. Соприкасающиеся руки связывают (либо участники этими руками обнимают друг друга за пояс), а свободными, т.е. один левой, а другой правой игроки должны завернуть приготовленный заранее сверток, обвязать его тесемкой и завязать бантик (или другое задание). Сделавшая быстрее всех пара – побеждает.

Электрическая цепь

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг, друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения: 1) электрический ток должен беспрепятственно течь

по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами; 2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

Подсказка водителю: не забудьте поддержать детей, ведь им очень трудно!

Дед Мазай и зайцы.

Ведущий (сначала водитый) садится на кресло и говорит: «Весна, снега начинают таять, лёд на реке тронулся. Началось половодье. Вы все зайчики, сидите на кочках и ждёте, когда же дед Мазай подплывёт к вам и посадит к себе в лодку (при этих словах показывает на кресло). Дед Мазай – это я. Вот плыву я и вижу заяц (имя одного из участников) сидит на кочке. Ну я и задрал его к себе на лодку». Названный участник залазит на кресло. Таким образом, ведущий собирает на кресле весь отряд.

Титаник. Ведущий предлагает группе ребят забраться на стулья или лавочку. Затем им объясняется ситуация: "Вы оказались на тонущем "Титанике". Корабль тонет постепенно. Нужно, чтобы спаслось как можно больше людей. После этого ведущий через каждые 15-20 секунд убирает стул или ограничивает длину лавочки.

Клоун

Для проведения этой игры необходимо разделить на 2 - 3 команды и приготовить 2-3 коробки спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону. Для того, чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробку себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново. Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее.

Капитан

Как и в предыдущей игре все выстраиваются на стульях. Выбирается <капитан>. Ведущий предлагает ему выстроить всех на стульях по цвету глаз, размеру обуви и т.д. При этом сходить со стульев нельзя и говорить имеет право только "капитан". Для старших можно усложнить: капитан тоже не говорит.

Треугольник, квадрат...

Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: "Ребята! В полной тишине, без слов, постройте мне треугольник... квадрат... ромб и т.д>".

Яблочко

Эта игра опять же связана с передачей предмета двумя или несколькими командами. Этим предметом теперь будет яблоко, и держать его нужно будет, зажав между подбородком и шеей. Руки за спину, итак ... Начали! Если у вас не оказалось под рукой яблока, то с таким же успехом можно воспользоваться апельсином или теннисным мячом.

Сантики

Для этой игры нужно организовать не меньше трех команд. Команды выстраиваются в колонны, расположенные на одной линии, предварительно разувшись. После того, как команды построятся, водитый собирает обувь ребят, сваливает ее в кучу и перемешивает. Водитым предлагается инструкция: "Это небольшая веселая эстафета. Сейчас по очереди каждый из участников должен подбежать к этой куче, обуться в свою обувь и в обуви добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться.

Тука

Тука - это рыба, которую рыбаки часто сушат, нанизывая на длинные веревки. Сейчас мы, подобно тукану, будем "нанизываться" на длинную, около 15 м. длиной, веревку, на одном конце которой привязана сосновая шишка. Эту шишку все члены команды должны продеть через всю одежду сверху вниз, передавая шишку друг другу по очереди. Естественно, выигравшей считается та команда, последний участник которой первый из всех команд вытащит из штанины брюк сосновую шишку с пятнадцатью метрами веревки, привязанными к ней.

Клубок

Веревка связывается в кольцо. Водящий выходит из комнаты или отворачивается, а остальные, держась двумя руками за веревку, запутываются, образуя живой клубок, который водящий должен распутать. Его задача - снова образовать круг.

Тише-громче

Вы, наверное, играли в детстве в игру "Холодно - горячо?" Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг. Водящий выходит из круга и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов круга спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному предмету (можно пение заменить хлопками в ладоши). Соответственно, песня поется тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

Построиться по признаку

- по росту
- по цвету волос, глаз
- по первой букве имени и т.д.

Сосиска, кетчуп, кока-кола

Игроки встают паровозиком, держа соседа спереди за талию. Затем все произносят слова и делают соответствующие движения. «Сосиска!» - все делают шаг правой ногой, «Кетчуп!» - шаг левой ногой, «Кока-кола!» - вращательные движения тазом. Пройдя 2-3 раза таким образом, даётся новое условие: необходимо обнять за талию соседа, который стоит перед твоим соседом впереди. Всё повторяется. Затем снова обнимаем соседа, который на два, потом на три и так далее впереди тебя.

Рука к руке

В игре принимают нечетное количество участников. Игра проходит при выключенном свете. (И вызывает огромный восторг у детей различного возраста). Водящий произносит: "Все меняются местами. Рука к руке". Все участники игры, включая ведущего, ищут себе пару и берутся рука к руке. Тот, кто не успел найти себе пару, становится ведущим и продолжает игру: "Нос к носу..." "Плечо к плечу"... "Ухо к уху"... и т.д.

Переправа через реку (в основном проводится на старших отрядах).

На полу отмечается участок 3-5 м (в зависимости от возраста детей) — это река. Весь отряд должен переправиться с одного берега на другой. При этом у них есть возможность сделать всего пять касаний «реки» (пять на весь отряд). Одновременное касание двумя ногами или руками (например, в прыжке) считается за одно касание.

Чем сообразительнее, организованнее и подвижнее отряд, тем быстрее они все сделают (может уйти от 30 мин. и до 1 — 1,5 часа). На самом деле, перейти можно всего в три (или даже в два) касания.

Отжимания

Разбейтесь на группы по 4 человека. Ваша задача - отжаться от земли, чтобы в нее упирались только ваши руки, и продержаться не меньше 5 секунд.

* Подсказка вожатому: удобнее всего будет выполнять отжимания, если группа ляжет на землю лицом вниз так, чтобы образовался квадрат, стороны которого образованы телами (ноги одного лежат на спине соседа).

Вожатому необходимо узнать у детей, есть ли у них проблемы со спиной? В данном упражнении таких детей можно привлечь в качестве судей.

Бревно

Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п.). Команда выстраивается на бревне. Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке. Подсказка вожатому: лучше расположить команду, чередуя мальчиков и девочек.

Тролли

Оборудование: тролли - небольшая дощечка, брусок или другой вспомогательный предмет.

Обозначить две параллельные линии, находящиеся на расстоянии не меньше трех, метров друг от друга. Задача команды - переправиться от одной линии до другой, не касаясь земли, используя тролли.

Электрическая изгородь

Оборудование: веревка, шест (доска, палка и т.д.).

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через воображаемую электрическую стену, не касаясь ни единой видимой или воображаемой ее части. Если кто-либо

коснется стены, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова.

* Подсказка водителю: шест может использоваться как вся команда, так и последний участник.

Эстафета

Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается петляя их обойти, а группа подсказывает ему направление движения. Сложность состоит в том, что когда все группы начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей группы крайне проблематично.

Конь вороной

Участники игры выбирают ведущего. Задача ведущего - «запятнать» всех игроков. Для этого все участники разбегаются в разные стороны, а ведущий, догоняя, легким прикосновением касается плеч игроков. Тот, кого «запятнали», замирает на месте, разводит руки в стороны и кричит: «Расколдуйте меня, вороного коня!», «Распятнать» своих друзей можно только горячим объятием. Итак, задача ведущего - «запятнать» всех игроков, задача игроков - выручать друг друга.

Сломанный телефон.

Эту игру наверно знают все. Все садятся друг за другом. Водящий называет шепотом на ухо слово первому игроку. Первый передает второму и так далее. Когда слово передано, его называют по порядку все игроки. Кто первым передал слово ведущего не правильно садится в конец цепочки и игра продолжается.

Я садовником родился

Водящий становится садовником, остальные выбирают название цветка по вкусу и только на него откликаются. Водящий дает старт словами: "Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели кроме ... (называется временное имя любого из игроков, например "роза"), "Роза должна тут же отреагировать: "Ой" Садовник: "Что с тобой?" Роза: "Влюблена" Садовник: "В кого?" Роза: "В тюльпана" Тюльпан: "Ой" ... И далее диалог продолжается между ним и розой и т.д., среди выбранных полноправно может оказаться садовник, замечу, что на него ложится основная нагрузка, так как имена цветов забываются быстро, а садовника помнят и называют чаще всего. Тот кто ошибся: откликнулся на чужое имя, не откликнулся на свое, или сделал большую паузу - забыл "имена" цветов выбывает и снова садовником дается старт, и т.д., пока не останется два игрока. Как вариант - игроки не выбывают, а отдают "фанты", которые впоследствии разыгрываются (какую-либо личную вещь). Фанты разыгрываются следующим образом: один достает фант, другой (отвернувшись) назначает задание хозяину фанта, которое тот должен выполнить, чтобы получить вещь обратно (спеть, рассказать стишок, покуражиться, попрыгать на одной ножке и т.д., зависит от фантазии)

Автобус: Плотнo прижимаясь друг к другу, «народ» скучивается аналогично пассажирам в плотно забитом автобусе. Задача добровольца – прорваться сквозь эту плотную массу, причем не обманом или хитростью, а напором и физической силой. «Народ в автобусе» не имеет права хватать игрока руками и цепляться руками друг за друга – нет, есть просто плотная масса прижатых друг к другу тел. Более того, не пуская игрока телами, душами автобус помогает игроку, подбадривая его громкими криками: «Давай!», «Еще!», «Вперед!».

Завязать узел: Члены команды встают в ряд и берутся за веревку обеими руками. Теперь участники должны представить, что все они и есть эта веревка. Задание заключается в следующем: команда должна завязать обычный простой узел как можно ближе к отмеченному центру веревки. Нельзя выпускать из рук веревку.

Нога к ноге: Цель: пройти пять метров по комнате. При этом все идут одновременно, стопы участников соприкасаются друг с другом.

Конверт: Понадобится: Бумага, карандаши, конверты формата А5. Игроки делятся на команды по четыре человека и садятся вместе. Каждой группе вручается по большому конверту. Игроки выкладывают на стол разные предметы, которые у них при себе есть: монетки, билетик на автобус, пилочку для ногтей, фотографию, губную помаду, телефонную карту, спички. Потом они отбирают пять вещей, которые кажутся особенно интересными, и кладут их в конверт. Каждая команда передает свой конверт другой группе и сама получает новый конверт. Участники представляют себе, что вещи, которые лежат в конверте, принадлежат одному человеку. Они должны придумать, что это за человек, и сочинить о нем историю. В рассказе должны упоминаться все предметы, находящиеся в конверте. У каждой группы есть 15 минут, чтобы сочинить историю,

записать и озаглавить ее. В работе должны принять участие все игроки. После этого все команды собираются вместе и зачитывают получившиеся рассказы.

Что любит Макс? Эта игра побуждает участников внимательно выслушивать говорящего, доставляет массу удовольствия. Группа садится в круг. Ведущий рассказывает участникам о том, что любит Макс, а их задача – понять, каким принципом руководствуется Макс в своих предпочтениях. По каким причинам Макс любит одни вещи и терпеть не может другие.

Если кто-то догадывается об ответе, он не должен говорить его вслух. Этот игрок тихо и спокойно садится на пол в центре круга. В какой-то момент ведущий может предложить сидящим внутри круга игрокам самим продолжить список того, что любит Макс.

- ✓ Макс нравится Алла, но не нравится Катя
- ✓ Макс нравятся аккумуляторы, но не нравятся моторы
- ✓ Макс нравятся стрессы, но не нравится спокойствие
- ✓ Макс нравятся хоббиты, но не нравятся эльфы
- ✓ Макс любит получать ссуды, но не любит давать кредиты
- ✓ Макс нравится барракуда, но не нравится тигровая акула.
- ✓ Ответ: Макс любит все слова, в которых есть двойные согласные, и не любит тех слов, в которых согласные одинаковые

Испуганный ежик: Один участник изображает испуганного ежика, свернувшегося в клубок. Задача другого – попытаться соответствующими жестами, словами установить контакт с «ежиком», успокоить его и заслужить доверие, чтобы он развернулся.

Инструкция: «Кто из вас видел настоящего ежика? Вы знаете, что делает ежик, когда его пугает неожиданно появившаяся лисица или собака? Один из вас будет сейчас ежиком, который сильно испугался собаки. Другие по очереди будут подходить и успокаивать ежика. Кто из вас хотел бы быть ежиком?.. Ежик, свернись калачиком. Представь себе, что ты еще очень маленький ежик и тебя напугал громкий лай собаки. А когда собака еще и ткнулась в тебя носом, чтобы обнюхать, - тебе стало совсем страшно. Поэтому ты свернулся в крепкий клубочек, чтобы защитить свой носик и живот... К тебе на помощь придет ребенок, но ты недоверчив, потому что ты еще не знаешь, кто такие дети и что от них можно ждать. Кто хочет успокоить ежика?»

Ноев ковчег: На корточках на писаны названия животных (по одному на каждой). Животные составляют пары. Игрокам раздаются карточки, но не говорится, что где-то рядом находится их пара. По сигналу все одновременно «превращаются» в зверей, указанных на карточке. Необходимо учесть как можно больше характерных деталей, любых, за исключением звуков, т.к. игра проходит в АБСОЛЮТНОЙ ТИШИНЕ. Участникам предлагается продемонстрировать следующее: звери спят сидя стоя, лежа, в норе, на ветке; затем просыпаются, потягиваются после сна, готовятся к начинающемуся дню; ваш зверь голоден, как проявляется голод у данного зверя, становится ли он агрессивным, начинает ли охоту? Теперь звери испытывают жажду. Как они пьют? Наконец, удовлетворив свои потребности во сне, пище и воде, звери начинают искать свою пару. Когда же звери решат, что нашли друг друга, партнеры отходят в сторону и шепотом сообщают друг другу, какого зверя они представляли. В заключение пары собираются в круг. Говорить еще нельзя. Каждая пара выходит по очереди в середину и еще раз демонстрирует свое животное, остальные же участники отгадывают, о каком животном идет «речь».

Многоугольник в тумане: Группа встает в круг, и все участники закрывают глаза (надевают повязки). На пол у ног игроков кладется веревка, и дается задание найти и поднять ее. Когда все участники держат веревку в руках им предлагается складывать из нее различные геометрические фигуры. При этом соблюдаются правила: веревку должны держать все участники; члены группы могут говорить друг с другом, но никто не должен открывать глаза. Группе необходимо: образовать квадрат, создать равносторонний треугольник, сложить любую трапецию.

Красная кнопка: В этом упражнении все борются против всех. Игра динамична и обычно вызывает смех. Ограничивается площадка, для 14 игроков – 5*5 метров. Участники распределяются по игровой площадке, каждый кладет руку чуть ниже спины ладонью наружу. Эта рука будет символизировать «красную кнопку», при нажатии на которую «отключается» нижняя половина тела. Каждый старается коснуться «красной кнопки» любого другого игрока и одновременно следит, чтобы этого не произошло с ним самим. Когда на «красную кнопку» все же нажали, то это означает, что теперь он больше не может ходить и должен стоять на месте. Однако на этом его участие в игре не заканчивается. Теперь он может действовать обеими руками, по-прежнему

пытаясь нажать на «красную кнопку» тех зазевавшихся игроков, которые проходят мимо него. Если игрок по каким-то причинам (забыл, увлекся бегством или охотой) убрал руку с «красной кнопки», то он также останавливается и пытается осалить остальных из этого положения. Упражнение заканчивается, когда все или почти все игроки оказались стоящими.

Подарок Микеланджело: Участники разбиваются на группы по три человека. Каждая тройка образует мастерскую скульптора. Игроки решают, кто станет моделью, кто скульптором, а кто – «глиной» для скульптуры. Скульптор и «глина» становятся друг против друга, а за «глиной» встает модель. Таким образом, игрок, из которого будут «лепить» модель, не видит ее. Модель придает своему телу какое-то необычное положение, которое нужно удерживать в течение нескольких минут. Скульптор должен, не говоря ни слова и не касаясь «глины», «вылепить» из нее подобие модели. Можно использовать только жесты. «Глине» разрешено менять свое положение, когда получен соответствующий сигнал от скульптора. Последний ни в коем случае не должен прямо показывать позу модели. Когда скульптор останется доволен своей работой, он может попросить модель и глину, не изменяя позы, повернуться друг к другу/

Мастер: Члены группы расходятся по игровому залу. Каждый участник закрывает глаза и отправляется на поиски мастера, однако сначала никто не знает, кто из них является Мастером. Все члены группы закрывают глаза и начинают движение по комнате. Приблизительно через минуту ведущий кладет одному из участников руку на плечо, не говоря ни слова. Таким образом выбран мастер. Мастер знает, что все его ищут. У него есть некоторые привилегии: во время игры он может открывать глаза и молчать. Когда два игрока встречаются, они спрашивают друг друга: «Мастер?». Они знают, однако, что Мастер молчит. Поэтому когда какой-либо игрок встречает Мастера и задает вопрос, Мастер не отвечает. Игрок, который обнаружил Мастера, может открыть глаза, положить Мастеру руку на плечо и идти за ним. Все участники, идущие за Мастером, также должны молчать. Игра заканчивается, когда все окажутся в одной цепочке.

Машина с характером: Вся группа должна построить воображаемую машину. Ее детали – это слаженные и разнообразные движения и возгласы игроков. При этом каждому участнику придется следить за действиями других членов команды. Во время игры нельзя разговаривать. Один доброволец выходит в середину круга, и ему сообщается: «Я хочу, чтобы сейчас ты начал выполнять какие-нибудь повторяющиеся движения. Годится любое действие, но ты должен непрерывно повторять его. Если хочешь, можешь свои действия сопровождать возгласами». Когда игрок №1 определится со своими действиями, он становится первой деталью машины. Теперь следующий доброволец может стать второй деталью. Игрок №2, со своей стороны, выполняет движения, которые дополняют действие первого игрока. Когда их движения обретут достаточную скоординированность, к ним может присоединиться третий игрок и т.д. Когда задействованы все игроки, можно позволить фантастической машине полминуты работать в выбранном темпе, потом предложить, чтобы скорость работы несколько увеличилась, затем слегка замедлилась, потом начала останавливаться.

Подарки: Группа садится в круг. Ведущий коротко и с юмором говорит о том, как важно дарить подарки, чтобы завоевать благосклонность других людей, что это единственная в своем роде возможность расположить их к себе и завоевать доверие. Игрок встает, подходит к любому другому участнику и вручает ему вымышленный подарок. Передача подарка состоит из вербальной и невербальной частей. Первый игрок может сказать несколько комплиментов и объяснить, почему он дарит подарок. Но он не должен называть то, что он дарит. С другой стороны, ему надо как можно более правдоподобно с помощью мимики и жестов показать, какой формы подарок, большой он или маленький, насколько тяжелый и т.д. Затем, также используя только мимику и жесты, человек, получивший подарок, должен показать, как он его принимает и при необходимости распаковывает. Он должен решить, что это такое, поблагодарить за подарок, четко и выразительно рассказать, что ему подарили. После этого первый игрок возвращается на место. Дарители должны в любом случае соглашаться со всем, что назовет принимающий подарок игрок, и во время диалога ориентироваться именно на это. Участники должны позаботиться о том, чтобы не был забыт никто. При этом каждый может получить только один подарок. Далее по кругу каждый сообщает, какой в действительности он сделал подарок.

Молча построить букву: Принцип тот же, что и при игре «многоугольники в тумане».

Счет: Все участники садятся (встают) в круг. Ведущий: «Сейчас я буду называть числа. Сразу после того, как число названо, должны встать без предварительной договоренности именно столько человек, какое число прозвучало (не больше и не меньше). Задание выполняется молча».

Выкинуть пальцы: Участники должны молча, не договариваясь друг с другом, выкинуть одинаковое количество пальцев на руках. Игра продолжается до тех пор, пока это не удастся.

Досчитать до...: Игроки должны, не видя друг друга (отвернувшись или с завязанными глазами), досчитать, например, до 20. Один из игроков начинает: 1, - любой другой продолжает: 2. Но если двое игроков называют цифру одновременно, то счет начинается с начала.

Стена: Группа собирается в круг. Один участник встает в центр круга, еще один остается за кругом. Все стоящие в круге должны снять часы и кольца и взять друг друга под руки, при этом образуется сплошная «стена». Цель игры состоит в том, чтобы двое «свободных» участников преодолели стену. Тот, кто снаружи, представляет себе, что ему жизненно необходимо оказаться внутри круга, и начинает ломать стену снаружи. Тому, кто находится внутри, необходимо освободиться и выйти наружу.

Во время игры ломающим стену разрешается переговариваться, но им не сообщается о такой возможности

Караван: Понадобятся воздушные шары. Все игроки встают друг за другом, держа шары между своим животом и спиной впереди стоящего, не помогая себе руками. Игроки не могут касаться друг друга, контакт возможен только через шары. Когда все встали на свои места, караван начинает свое движение минуя полосу препятствий (высота которых может достигать 1,3 м.). Они должны преодолеть полосу препятствий, не прикасаясь друг к другу и не роняя шары на пол. Во время игры разрешается разговаривать.

Пройти сквозь игольное ушко: Группа выстраивается в круг, участники берутся за руки. Обруч необходимо разместить так, чтобы руки двух игроков прошли сквозь него. Цель игры: обруч должен путешествовать по кругу, каждый участник должен «пройти» сквозь обруч, переместив его с одной руки на другую. Обруч должен вернуться на то же самое место, откуда стартовал. Игроки не должны разрывать рук, но могут помогать друг другу.

Эстафета поцелуев: Участники выстраиваются в две одинаковые шеренги лицом друг к другу (лучше, если игроки будут стоять по очереди: девочка-мальчик). Ведущий встает возле шеренг на одинаковом расстоянии к крайним игрокам обеих шеренг. По сигналу ведущего крайний целует следующего игрока в щеку, тот передает эстафету поцелуев дальше. Выигрывает та команда, чей крайний игрок быстрее поцелует ведущего. Игра идет очень быстро, поэтому играть можно, например, до 5 побед.

Коридор любви: Детям в лагере часто не хватает внимания и заботы, данная игра может помочь уменьшить тоску по дому вдали от маминого тела. Участники выстраиваются в узкий коридор лицом друг к другу, по этому коридору начинает медленно двигаться человек с закрытыми глазами, а все остальные участники должны сделать ему что-нибудь приятное, пока он двигается по этому коридору: обнять, погладить по голове, поцеловать в щеку и т. д. Надо заранее настроить детей на определенный лад, чтобы игра не превратилась в тычки и подножки.

Психологический поезд: В этой игре все участники разбиваются на тройки, которые превращаются в паровозик, причем первые два вагона поезда двигаются вслепую, а зрячий машинист находится в хвосте поезда. Машинист должен управлять движением поезда молча с помощью условных сигналов: слегка сжать правое плечо/бок – поворот направо, левое – налево, потянуть на себя – остановка. После того, как поезд проехал определенное расстояние, вагоны меняются местами так, чтобы каждый побыл и первым, и вторым, и третьим вагончиком. После игры надо обязательно провести обратную связь: что понравилось, что нет, что было самым трудным, страшным?

Паровозик: Участники сидят за столом, с закрытыми глазами, молча, держась за руки. Глаза открыты только у одного крайнего в цепочке, который является ведущим. Второй крайний должен выполнить определенное задание: нарисовать круг, написать слово и т. д. Задание придумывает ведущий, но не говорит о нем вслух, он делает какое-то движение, а все звенья цепочки повторяют его, пока оно не дойдет до крайнего.

Объясненная картинка: Игроки сидят по парам спиной друг к другу, одному из них выдается картинка с геометрическим рисунком, а другому - лист бумаги и карандаш. Нужно

объяснить другому игроку, который не видит картинку, что там нарисовано, а тот на слух должен её воспроизвести. Затем участники меняются местами.

Двигайся влево: Все игроки сидят в кругу на стульях. Ведущий говорит какое-нибудь утверждение, и если игроки с ним согласны, то они пересаживаются на соседний левый стул, например: двигаются те, кто сегодня позавтракал, любит рок-музыку, чье хобби – рисование. Если соседний стул занят, то игрок садится на колени к тому, кто там уже сидит. Так на одном стуле на коленях друг у друга может сидеть и два, и три, и четыре участника. Дополнительную интригу вносит такое правило: если участник, который сидит внизу согласен с утверждением, а тот, кто сидит у него на коленях, нет, то все равно пересаживаются оба/трое/четверо.

Телеграф: Берется какая-нибудь фраза (строчка из песни, стихотворения), все буквы этой фразы распределяются между участниками и они должны воспроизвести всю фразу, хлопая в ладоши вместо своей буквы. Если кто-то из участников затормозил или хлопнул не в свою очередь, то игра начинается с начала, пока не получится. Сначала можно проговорить каждую букву, но затем игра проходит молча.

Слово в ответе: Выбирается один водящий, которого отправляют за дверь. Команда в это время выбирает какую-нибудь строчку из известной песни или название фильма и распределяет между собой слова так, чтобы у каждого было по одному слову и слова шли по порядку в круге. Затем водящей заходит и пытается отгадать зашифрованную строчку, для этого он задает игрокам любые вопросы, отвечая на которые, они обязательно должны использовать свое слово из загаданной фразы.

7ур: Эта игра на внимание и на знание арифметики. Игрокам дается задание досчитать, например, до 30, называя по очереди цифры, но вместо цифр, которые делятся на 7 или содержат в себе 7, игрок должен сказать 7ур (присесть, держа одну руку над головой, большой и средний палец вместе, а другую руку так же на уровне живота). Игру можно усложнить, дать задание досчитать до 50 или добавить еще одно число – 3.

Кукловод: Игроки делятся на группы по 5-6 человек. Один из них становится куклой, а остальные – кукловодами. Задача куклы максимально расслабиться и довериться кукловодам, а те должны, управляя куклой, преодолеть определенное расстояние. Один управляет правой рукой, второй – левой и т. д. В конце можно придать кукле какую-нибудь позу. Потом следующий игрок становится куклой и т. д. После игры надо обязательно провести обратную связь: что понравилось, что нет, было ли тяжело, удалось ли расслабиться, почему?

Переправа: Все участники встают в круг, плотно прижимаясь друг к другу и положив руки на плечи соседа. Ведущий дает установку, что перед нами переправа, всей команде надо перебраться на другую сторону, причем нельзя допустить падения игрока в пропасть, которая находится внутри круга. В качестве моста выступают сами участники команды. Игроки по очереди переправляются через пропасть, для этого они снимают обувь и двигаются внутри круга, наступая только на ноги участников и держась за них. Если игрок наступает на пол – «проваливается в пропасть» - то вся команда начинает переправу сначала.

Колокол/маятник: Все участники встают в круг, достаточно плотно друг к другу, одна нога должна быть впереди, чтобы поза была устойчивой. Один из игроков встает в центре круга, закрывает глаза и пытается расслабиться, представляя себя маятником, переваливающимся из стороны в сторону. Главное не бояться и держать ноги вместе, не отрывая их от пола. Желательно, чтобы игра происходила в тишине. Остальные игроки должны ловить «маятник», плавно передавая его друг другу.