

## Игры на знакомство

### Представиться по-разному

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

### Интервью

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.

### 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.

### Корреспонденты

Участникам выдаются листочки с вопросами и ручки. В течение определенного количества времени они должны опросить как можно больше людей. Примерные варианты вопросов: Ваше имя? Ваше любимое занятие? Какое блюдо вы любите больше всего? Последняя книга, которую вы прочитали? Один из вариантов этой игры, когда участник сначала сам отвечает на эти вопросы, а потом ищет людей, с которыми у него совпали ответы. Чем больше ответов совпадет, тем лучше.

### Наш портрет

Раздать участникам карточки с написанными на них чертами характера, качествами, различными характеристиками, например, решительный, добрый, любит путешествовать и т.д. По очереди участники читают их, и если то или иное качество, написанное на карточке совпадает с качеством (чертой характера) участника, 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 участника 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».

### Вариант 2

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 упражнение 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).

### 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.

### **Поздороваться локтями**

Участники здороваются, соприкоснувшись локтями.

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 словесный 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 (например, 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 круг, 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, бросавший 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.

### **Выдуманный портрет**

Цель: представить партнера при помощи правдивой и выдуманной информации  
Материал: инструмент, сигнал которого обозначает начало и конец обсуждения

#### **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.

### **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.

### **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.

### **Таблички:**

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.

## Вариант 2.

При входе каждый получает своё новое имя - ему прикрепляется на спину бумажка с надписью (жираф, бегемот, горный орёл, бульдозер, хлеборезка, скалка, огурчик и т.д.). Каждый может прочитать, как называются остальные, но, естественно, не может прочитать как называется он сам. Задача каждого игрока - на протяжении вечера узнать у остальных своё новое имя. Гости на вопросы могут отвечать только "Да" или "Нет". Побеждает первый узнавший что написано на его бумажке.

### **Карта знакомства**

Рисуется 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.

### **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.

### **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 водящий. 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".

**Кто родился в мае...:** (20 минут). Группа рассаживается по кругу. Участникам объясняется, что сейчас будет проводиться игра, с помощью которой они смогут лучше узнать друг друга. Ведущий называет личностное качество или описывает ситуацию и просит участников, по отношению к которым справедливо это высказывание, выполнить определенное действие. Участники встают со стула, выполняют это действие и снова садятся на место. Темп игры должен возрастать. Ниже приведены возможные варианты высказываний:

- У кого голубые глаза – трижды подмигните;
- Чей рост превышает 1 м 80 см, пусть изо всех сил крикнет: «Кинг-Конг!»;
- Тот, кто сегодня утром съел вкусный завтрак. Пусть погладит себя по животу;
- Кто родился в мае, пусть возьмет за руку одного члена группы и станцует с ним;
- Кто любит собак, должен трижды полаять;
- Любящие кошек скажут «Мяу!»;
- Те, у кого есть красные детали одежды, получают особое задание: они должны сказать соседу справа, что никогда в жизни не пожелали бы себе такой причёски, как у него;
- У кого есть замужняя сестра, пусть скажет соседу слева, что это никого не касается;
- кто пьет кофе с сахаром и молоком, заглянет под свой стул;
- кто хоть раз в жизни курил, должен громко крикнуть: «Я это оспариваю!»;
- у кого есть веснушки, пусть пробежит по кругу;
- замужние (женатые) опишут рукой в воздухе большую восьмерку;
- пусть единственный ребенок своих родителей поднимется на стул;
- У кого есть собственные дети, отпрыгните (один прыжок за каждого ребенка);

- Кто рад, что попал в эту группу, громко скажет: «А!»;
- Кто считает себя любознательным человеком, пусть поменяется местами с тем, кто думает также;
- Кто изредка мечтал стать невидимым, спрячется за одного из участников;
- регулярно занимающийся йогой продемонстрирует свое мастерство прямо сейчас;
- Кто не переносит табачного дыма, громко крикнет: «Курить –здоровью вредить! Курение опасно для вашего здоровья!»;
- Те у кого есть с собой шоколадка, жвачка или конфета, трижды громко причмокнут;
- Кто порой злоупотребляет алкоголем, должен обойти, пошатываясь, вокруг своего стула;
- Кто находит, что игра длится достаточно долго, должен трижды хлопнуть ладонями по сидению, скрестить руки на груди и громко крикнуть: «ХВАТИТ!».

**Времена года:** отряд делится на группы, в зависимости от того, в какое время года они родились. Каждой группе дается свое задание: придумать песню, стихотворение, басню и т. д. про свое время года, либо в задании должны быть использованы имена всех участников группы.

**Стишки:** Задача участников придумать двустишие про своего соседа слева, использовав его имя: Его зовут Саня, он любит ходить в баню.