|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название игры | Ход игры | Цель игры |
| Снежный ком. | Первый участник называет свое имя, второй – имя первого и свое, третий – имена первого и второго, потом – свое и т.д., пока круг не замкнется. В итоге последний в круге говорит имена всех играющих, а затем и свое. Легче, конечно, быть первым, но последним – полезней | Запомнить имена друг друга. Развитие памяти. |
| Передай имя. | Первый человек называет свое имя , второй человек называет имя первого , затем свое. Третий-имя первого, второго и свое. И так до последнего человека. | Развивает память. Помогает лучше участникам познакомиться. |
| «У тети Моти 4 сына» | Все участники становятся в круг, один из них находится в центре и поет песню, показывая движения, а остальные должны повторить их. | Поднятие настроения, дает заряд энергии. |
| История о себе. | Все участники образовывают 2 круга: внешний и внутренний. По команде эти 2 круга движутся в разные стороны, каждый участник, становясь друг напротив друга рассказывают о себе. | Знакомство, узнать о интересах и взглядах, стоящего напротив тебя игрока. Сплотить и раскрепостить участников.Р |
| Арам-шам-шам | Участники образуют большой круг. Один из них становится в круг, закрывает глаза вытягивает перед собой руку. Все, кто стоит в круге начинают движение в любую сторону, приговаривая «Арам-шам-шам (2р)Арамия кучия посмотри-ка на меня» .Все останавливаются, ведущий в центре должен вызвать к себе того, на кого показала его рука. Каждый должен выполнить желание. | Улучшение настроения. Создать атмосферу доверия среди участников и сплотить группу. |
| «Круговорот» | Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре задает вопрос и те, к кому он относится, должны поменяться местами. | Развитие внимания и проверка реакции. |
| Имя в кругу | Участники стоят в кругу. Каждый делает шаг в центр, называет свое имя и показывает любое движение. Затем все участники одновременно повторяют его имя и движение, которое он только что показал. | Запомнить имя участника и поднять друг другу настроение. |
| Зеркало | Два участника являются зеркалами: одно показывает жесты, а другое говорит. Ведущий загадывает человека. Зеркала описывают его. | Угадать кого они показывают. Проверить насколько хорошо участники знают друг друга. |
| «Поймай мяч» | Под музыку мячик передается из рук в руки, когда музыка остановится, тот, у кого в руках оказался мячик должен рассказать о себе. | Познакомиться с друг другом и научиться слушать других людей. |
| Паутина. | Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию» затем все участники вытягивают левую руку и также находят «партнера по рукопожатию»(очень важно, чтобы это был не тот же самый человек).Задача распутаться, снова выстроиться в круг. | Повысить тонус группы и сплотить участников. |
| Фанта, пепси, кола, спрайт | Ведущий быстро говорит одно из слов, а участники должны сделать присущее этому слову движение. Сложность заключается в том, чтобы не запутаться в движениях. | Активизировать, «разогреть »членов группы, создать у них определенное эмоциональное настроение. Проверка на внимательность. |
| Эволюция. | Игра в стиле «камень, ножницы, бумага». Все участники конаются и тот, кто выиграл эволюционирует. Эволюция происходит от амебы до человека. | Поднятие настроения. Сплотить группу. |
| 3 слова о себе. | Каждому участнику предлагается описать себя тремя словами. | Позволяет лучше узнать человека. |
| «Поменяйтесь местами» | Ведущий стоит в кругу и говорит: «Поменяйтесь местами все те, кто родился зимой (ходят в школу)» и т.д. После этого эти ребята должны поменяться местами, причем нельзя меняться с соседом справа и слева. | Развитие внимания и разряд положительными эмоциями. |
| Расскажи обо мне. | Всех делим на пары. В течение нескольких минут в парах рассказывают друг другу о себе. Затем рассказывают всем о своей паре, потом наоборот. | Позволяет познакомиться и лучше узнать друг друга. |
| Рисунок о себе. | Каждый рисует предметы, которые ассоциируют с собой. | Помогает лучше понять внутренний мир участника игры. Наглядность-хороший способ запомнить информацию. |