

Қостанай облысы әкімдігі Білім басқармасының
«Қостанай ауданы білім бөлімі Тобыл қаласының
мектеп – гимназиясы» КММ



ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ЮНЫХ УЧЕНЫХ

Составители: Герасимова О. Ю.
Басова Е. Н.



2024 год

Делай раз, делай два

Эта игра предназначена в основном для школьников. Она помогает выявить в группе играющих лидера.

Перед началом обговаривается, что ребята должны все движения совершать одновременно. По команде ведущего: «Делай раз», все должны поднять стулья вверх. После этого ведущий объявляет, что он не будет больше ничего говорить. Важно заметить игрока, который первым подаст команду опустить стулья.

Далее по команде ведущего: «Делай два», каждый начинает бегать вокруг своего стула, а по команде одного из игроков все должны одновременно сесть на стулья. У тех играющих, которые подавали команды в первом и во втором случае (особенно если это был один и тот же человек), есть задатки лидера.

Считалки

Рекомендована игра для учащихся 3-4 классов.

Она поможет выявить лидерские способности у игроков.

Играющие закрывают глаза, а ведущий предлагает им досчитать, например, до десяти (число может быть произвольным). Условия счета таковы: нельзя говорить ничего постороннего, кроме чисел, а каждое из них должен произносить только один игрок. Если любые двое ребят заговорят одновременно, игра начинается сначала.

Так как играющие сидят с закрытыми глазами, они не могут увидеть, кто собирается говорить, и не могут подать друг другу никаких знаков. В итоге наверняка останется человек, произнесший чисел больше всех. Он-то и является в этой компании лидером.

«В темноте»

Интересна игра детям школьного возраста.

Несмотря на название, ее совершенно необязательно проводить при выключенном свете, даже наоборот, ведущему придется наблюдать за играющими, за тем, кто как себя ведет. Такое название дано из-за того, что играющим предстоит сидеть с закрытыми глазами в течение всего действия.

Ведущий заранее предлагает определенную тему. Игра годится для любого тематического вечера в школе, в этом случае вопрос для обсуждения придумать проще, а игра поможет не только выявить лидера, но и поговорить о важных проблемах.

Стулья для играющих и для ведущего расставляют по кругу. Задается тема, и участники игры высказывают свои мнения, так постепенно завязывается обсуждение. И тут ведущий просит всех закрыть глаза и только потом продолжить разговор.

Необходимость разговаривать с закрытыми глазами сначала смутит играющих, и первое время беседа будет двигаться медленно или прерываться. Задача ведущего – поддерживать разговор, заинтересовать собеседников, помочь им расслабиться и таким образом создать предпосылки для доведения беседы до ее логического завершения.

Особенности игры «В темноте» следующие.

Во-первых, сидя с закрытыми глазами, играющий не видит, кто собирается говорить, поэтому решение «вступать или не вступать в разговор» зависит только от него.

Во-вторых, когда у человека закрыты глаза, его мимика становится более выразительной. Ведущий может наблюдать за выражениями лиц играющих, за сменой настроений и реакцией на те или иные фразы.

Те ребята, которые говорят уверенно даже с закрытыми глазами, спокойно реагируют на ответные реплики, не останавливаются, если начинают говорить одновременно с кем-то еще, наделены наиболее сильно развитыми лидерскими способностями.

Тем же, кто очень чувствительно относится к репликам других, нужно помочь развить уверенность в себе

«Полицейские и воры»

Предназначена игра для детей старшего возраста. Интереснее всего организовывать ее в лагере или доме отдыха, где дети долгое время находятся вместе, так как она может продолжаться несколько дней.

Собираются играющие, и ведущий пишет на небольших листках бумаги имена и фамилии всех присутствующих. Их сворачивают, перемешивают и раздают играющим произвольным образом.

Каждому достается бумажка с чьим-то именем. Желательно (но не обязательно), чтобы дети были знакомы друг с другом.

Особенность этой игры состоит в том, что каждый играющий является и «полицейским», и «вором» одновременно. Суть в том, что каждый игрок считает себя полицейским, но для того игрока, который получил бумажку с его именем, он является вором, которого надо изловить. Естественно, играющий не знает наверняка, кто именно за ним охотится, это можно выяснить, только наблюдая за остальными участниками игры.

Задача каждого играющего – встретиться со своим «вором» один на один, показать ему бумажку с его именем и сказать: «Ты пойман». Тогда «вор» отдает «полицейскому» свой листок с чьим-то именем и выбывает из игры. Теперь уже другой играющий становится «вором» для удачливого «полицейского».

Игра продолжается, пока не истечет срок, заранее обозначенный и известный всем участникам.

Ведущий должен вести список задержаний, чтобы знать, кто сколько поймал «воров». На основании этого списка можно сделать выводы о наличии лидерских качеств у того или иного игрока: кто произвел больше задержаний, тот наиболее активен и наверняка сможет быть лидером в этой группе.

Игра полезна для всех игроков, поскольку она способствует развитию активности и контактности каждого участника. Естественно, ведущий должен быть достаточно тактичным и корректным, подводя итоги, и ни в коем случае не говорить, что кто-то произвел наименьшее количество задержаний, и поэтому ему никогда не суждено стать лидером. Ведь, бесспорно, в этой игре, как и в любой другой, огромную роль играет случай.

«Кактусы растут в пустыне»

Предназначена игра для детей дошкольного возраста.

Все встают в круг, берутся за руки, ходят и говорят:

«Кактусы растут в пустыне, кактусы растут в пустыне...» Ведущий стоит в центре круга, иногда поворачивается. Неожиданно кто-нибудь из играющих выпрыгивает из круга и кричит: «Ой!». Он обязательно должен сделать это так, чтобы ведущий в этот момент его не видел, а соседние с ним игроки сразу сцепляют руки. Если ведущий увидит, как кто-то собирается выпрыгнуть, он дотрагивается до его плеча, и тот остается в общем круге.

Ведущий спрашивает: «Что с тобой?»

Играющий придумывает любой ответ, связанный с кактусом (например: «Я съела кактус, а он горький» или «Я наступил на кактус»).

После этого играющий возвращается обратно в круг, и выпрыгивать могут другие. Самое главное условие – не повторяться, отвечая на вопрос ведущего.

Те дети, которые чаще всех оказываются вне круга, наиболее активны и обладают большими лидерскими способностями.

«Роботы»

Заинтересует игра детей примерно 10—12 лет.

Все играющие выстраиваются в ряд вдоль нарисованной на полу мелом линии, поставив ноги на ширине плеч так, чтобы правая нога каждого стояла рядом с левой ногой соседа справа, а левая нога – рядом с правой ногой стоящего слева. Теперь можно связать ноги соседей, находящиеся рядом.

Перед линией участников в 4—5 м рисуется мелом другая, параллельная первой линия. Цель играющих – дойти до этой линии, причем после каждого падения все должны вернуться к первой линии и начать все сначала.

Проблема состоит в том, что ноги ребят привязаны к ногам соседей. Самый легкий способ дойти до нарисованной линии – это рассчитаться на первый – второй и шагать под счет: первые номера – с правой ноги, а вторые – с левой. Но если играющие этого не знают, им сначала придется немало потрудиться, прежде чем они догадаются, что надо делать.

Нужно обратить внимание на того человека, который это предложит и будет считать вслух.

Можно и усложнить задачу, запретив ребятам общаться друг с другом. Тогда после нескольких попыток один из группы медленно пойдет вперед, а остальные будут шагать, подстраиваясь под него. Именно он и есть лидер этой компании.

«Совет директоров»

Игра предназначена для школьников старшего возраста.

Большинство ребят представляют, что такое совет директоров, по фильмам. Можно предложить им устроить нечто подобное дома.

Ведущий должен заранее придумать для каждого играющего роль, изложить на отдельных листочках цели и возможности каждого персонажа и раздать листы игрокам. Чтобы игра получилась захватывающей, необходимо, чтобы у некоторых участников были противоположные интересы.

Правила игры следующие: разрешается вступать в союзы с другими играющими, запрещается отступать от цели, подставлять других игроков и превышать полномочия, полученные в начале игры.

Выигрывают те, кто раньше добьется своей цели. Именно у этих игроков сильнее всех развиты лидерские способности.

Ведущий должен обратить внимание на то, как участники игры разговаривают, чтобы понять, какие их качества нужно развивать в первую очередь.

Кто во что горазд

Эта игра предназначена для детей младшего школьного возраста. Она научит серьезно и ответственно относиться к роли лидера.

Всем предлагается приказать ведущему что-нибудь сделать. После того как все приказания произнесены вслух, игрокам сообщают правила игры. Они заключаются в том, что каждый играющий сам должен выполнить свое приказание. Если ребенок, придумывая задание, не позаботился о том, легко ли его выполнить, в следующий раз он будет серьезнее.

«Мы пойдем гулять»

Игра, предназначенная для дошкольников и младших школьников, научит ребят убеждать других, а не навязывать собственное мнение.

Ведущий говорит: «Мы идем гулять в лес. Пусть каждый скажет своему соседу справа, что ему нужно взять с собой, и объяснит, почему именно эта вещь понадобится на лесной прогулке».

Далее ведущий называет каждому предмет, который нужно взять. Лучше, если эта вещь не подходит для лесной прогулки, так игра получится интереснее.

Когда играющие по очереди поговорят с соседом, ведущий объявляет, кого он возьмет на прогулку, а кого нет. Делает он это так: если играющий просто сообщает соседу, что нужно взять, но не может подробно объяснить причину, его на прогулку не берут.

Если же играющий старается убедить соседа в необходимости захватить тот или иной предмет и придумывает невероятные причины, приводит различные доводы, его непременно надо взять.

Лучше, если в то время, когда двое разговаривают, остальные будут их слушать и делать для себя выводы. Тогда тем, кого не взяли на прогулку, легче впоследствии исправиться.

Далее ведущий объясняет, почему он одних взял, а других – нет. «Штрафники» исправляются, и все вместе идут гулять.

Кто хозяин?

Ребята школьного возраста в процессе игры научатся правильно и убедительно аргументировать свои слова. Лучшие результаты получаются тогда, когда играют ребята, не знакомые друг с другом.

Поставьте в кружок стулья по числу играющих, плюс еще один стул для ведущего, объясняющего все правила и следящего за игроками. В центре круга поставьте небольшой круглый стол с несколькими предметами, их должно быть не меньше, чем играющих за столом. Все садятся на стулья.

Сначала надо познакомиться. Делается это так: ребята разбиваются на пары и в течение 5 минут общаются в парах, стараясь узнать о соседе как можно больше. Если играющих нечетное число, один из них общается с ведущим.

По истечении 5 минут каждый рассказывает о своем соседе от своего имени, то есть – не «мою соседку зовут Маша», а «меня зовут Маша». Такой способ знакомства позволяет расслабиться и чувствовать себя спокойнее, кроме того, стандартные факты биографии, преподнесенные таким забавным образом, гораздо легче запоминаются.

С помощью какой-нибудь считалки из числа играющих выбирается ведущий, который и начинает игру. Для него распорядитель игры выбирает на столе любой предмет и предлагает игроку подобрать хозяина этому предмету среди остальных ребят, причем сделать это нужно, основываясь на личных качествах человека или на событиях его жизни. Например: «Вот этот носовой платок наверняка принадлежит Маше, так как она

очень любит гладить, а этот платок отлично отглажен». При этом можно приводить разное количество аргументов.

После того как для вещи подобран хозяин, она убирается со стола, а из оставшихся игроков выбирается следующий ведущий, и т. д. В конце игры в качестве призов всем раздаются те вещи, хозяевами которых они признаны.

Данная игра направлена, в первую очередь, на преодоление стеснительности у детей.

Критики

Эта игра, предназначенная для подростков преимущественно 13—15 лет, позволяет развить лидерские качества у них.

В нее можно играть в школе, во время соответствующего урока или на классном часе под руководством учителя, выступающего в роли ведущего.

Подростки делятся на две команды. Ведущий заранее придумывает несколько проблемных ситуаций. Одна из них сообщается командам. В течение 4—5 минут играющие обсуждают возможные решения проблемы. Нужно обратить внимание на участника, направляющего и поддерживающего обсуждение.

Дальше ведущий от каждой команды вызывает по одному представителю, который предлагает свое решение и объясняет, как оно возникло. Вероятнее всего, это будет именно тот игрок, который направлял обсуждение в течение всех 5 минут.

После этого команда 2—3 минуты обсуждает чужое решение, выясняет его достоинства и недостатки, представляет, что произойдет, если применить его на практике.

По истечении этого времени ведущий опять вызывает по одному игроку (это не должны быть те, кто выступал в первый раз). Они представляют критику решения другой команды. Необходимо заметить, что критика должна отмечать как отрицательные, так и положительные стороны решения.

По желанию играющих можно повторить игру, предложив командам другую ситуацию. Очень важно сразу настроить играющих на серьезный и спокойный тон общения, иначе обсуждение недостатков может перерасти в ссору. Ведущий должен внимательно следить за всеми и предотвращать появление скандалов. То, что команда не только слушает критику, но и сама выступает с нею, поможет играющим научиться правильно ее воспринимать.

«Медвежата на прогулке»

В такую игру полезно вовлечь детей дошкольного и младшего школьного возраста. В нее можно играть в детском саду или на празднике в начальной школе.

Сначала ведущий говорит: «Вы все – маленькие медвежата, вы гуляете по лугу и собираете сладкую землянику. Один из вас – самый старший, он следит за всеми остальными».

Звучит веселая музыка, дети ходят по комнате и изображают из себя медвежат – переваливаются, делают вид, будто собирают ягоду, напевают песенки.

В это время ведущий выбирает одного играющего и, когда музыка останавливается, объявляет, что он и есть старший медвежонок. Его задача (объявляется заранее) – как можно быстрее проверить, все ли медвежата на месте, то есть дотронуться до плеча каждого игрока.

После того как он удостоверится, что никто не потерялся, игра возобновляется, а через несколько минут ведущий назначает другого старшего. Игра идет до тех пор, пока все не побывают в этой роли. Тот, кто выполнит это задание быстрее всех, объявляется

самым быстрым и самым старшим. Естественно, это получится только у того, кто будет действовать спокойнее и организованнее, чем остальные. В конце игры ведущий объясняет, почему выигравший смог выполнить задание лучше, чем остальные.

Игра «Медвежата на прогулке» позволяет детям научиться быстро реагировать на задание и правильно организовывать свои действия. Ее можно проводить довольно часто, изменяя медвежат на котят, цыплят, слонят и т. д.

Выборы

Подходит игра для детей старшего дошкольного и школьного возраста, лучше для большой компании.

Ведущий сообщает, что играющие должны выбрать «президента», который в течение игры будет ими руководить. Правила такие: каждый кандидат выдвигает себя сам, но не голосует ни за кого.

Нужно обратить внимание на тех, кто предложил свою кандидатуру, в каком порядке и каким образом это было сделано. Если играющего подталкивали и уговаривали, значит его способности нужно развивать, если же ничья помощь не потребовалась – ребенок стремится быть лидером.

Через несколько минут в компании образуются две группы: «кандидатов» и «избирателей». В дальнейшем ведущий именно так и должен их называть. Цель каждого «кандидата» – попасть в «президенты», цель «избирателей» – избрать хорошего «президента» и не поддаваться на уговоры остальных.

Предвыборная кампания «кандидата» должна представлять собой план проведения оставшегося вечера.

Дети, особенно дошкольники и младшие школьники, склонны преувеличивать свои возможности и неправильно рассчитывать силы, поэтому ведущий должен предупредить, что, когда «президента» выберут, ему придется в действительности осуществлять все обещанное.

Из того, кто какую программу выбрал, тоже можно сделать несколько выводов. Если то, что обещает играющий, красиво и осуществимо, этот ребенок – прирожденный лидер, а если программа из разряда нереального, значит чувство ответственности у этого ребенка развито плохо, что свойственно большинству детей.

И вот наступает долгожданный момент – выборы! Каждый «избиратель» уходит в комнату, где находится ведущий, и сообщает ему имя одного «кандидата». После окончания процедуры ведущий объявляет избранного «президента».

На этом игра заканчивается, дальше праздник идет своим чередом, а «президент» постепенно воплощает в жизнь свою программу.

Игра развивает чувство ответственности, умение убеждать других, помогает ведущему определить, насколько ребенок стремится проявить себя.

«Далеко-далеко, в густом лесу...»

Игра – для дошкольников. В этом возрасте лидерские качества проявляются довольно ярко, обычно они непосредственно связаны с умственным или физическим превосходством. С возрастом эти качества могут пропасть, если их не развивать.

Играющие садятся на стулья, закрывают глаза, и ведущий объясняет правила: произносится фраза «далеко-далеко, в густом лесу... кто?» Один из играющих отвечает, например: «лисята». Если произносятся несколько ответов одновременно, ведущий не принимает их и повторяет фразу еще раз. Иногда играющим бывает сложно решить, кто должен отвечать, но ведущий не должен вмешиваться и дать ребятам самим разобраться.

Когда единственный ответ получен, ведущий говорит следующую фразу: «Далеко-далеко, в густом лесу лисята... что делают?» Ответы принимаются по тем же правилам. В эту игру можно играть довольно долго, пока не надоест. Или – когда первая фраза станет достаточно длинной, можно начать сначала. Единственное условие: все фразы должны начинаться одинаково: «Далеко-далеко, в густом лесу...»

Обычно получается так, что один или несколько игроков отвечают больше всех. На них стоит обратить внимание – именно они обладают наиболее развитыми лидерскими способностями.

«Кораблекрушение»

Игра – для детей дошкольного и школьного возраста.

Ведущий объявляет: «Мы плыли на большом корабле, и он сел на мель. Потом поднялся сильный ветер, корабль снялся с мели, но мотор сломался. Шлюпок достаточно, а вот рация испортилась. Что делать?»

Ситуация может быть и другой, главное – чтобы из нее существовало несколько выходов.

Ребятишки обсуждают создавшуюся ситуацию и рассматривают все возможные выходы из нее. Кто-то предлагает один выход, кто-то – другой. Важно обратить внимание на того, кто активнее всего принимает участие в обсуждении, отстаивает свое мнение.

В итоге обсуждения, играющие сообщают ведущему свой выход из ситуации, а он рассказывает им, что из этого получилось. Естественно, результат должен быть удачным. Ведущему нельзя допустить «раскола» среди играющих, то есть того, что одна половина ребятишек выберет один вариант, а вторая – другой.

«Организатор»

Предназначена игра для детей младшего и среднего школьного возраста. Сначала выбирается судья. Он должен внимательно наблюдать за ходом игры, чтобы впоследствии выявить лучшего организатора. Затем по очереди все должны попробовать себя в роли ведущего. Ведущий придумывает определенный сценарий игры и объясняет остальным, что они должны делать. Задача судьи – внимательно наблюдать за сценариями, придуманными каждым из игроков. После этого судья выбирает лучший сценарий. Соответственно, игрок, придумавший и поставивший его, будет считаться победителем. Ему присваивается звание «лучший организатор».

Объясни, зачем...

Игра рассчитана на детей 10—12 лет.

Выбирается ведущий. Он должен по очереди обращаться ко всем участникам с различными предложениями. Например, одному из игроков предложите сходить на улицу и спросить у первого попавшегося человека дорогу к ближайшему спортивному

клубу или что-нибудь еще. Другого пошлите на кухню, чтобы он там приготовил что-нибудь вкусное.

Задача ведущего – придумать убедительное объяснение, чтобы заставить игроков выполнять приказы. Например, предлагая пойти на кухню и приготовить еду, ведущий может объяснить, что это необходимо, так как всем пора подкрепиться, угостить соседей, родителей и т. д. Ведущий дает задание каждому из игроков, потом сам встает на их место, а его место занимает кто-то другой.

Победителем становится тот, кто быстрее и точнее заставит всех участников игры выполнять предложенные задания. Именно у этого ребенка наиболее развиты лидерские качества.

«Король и слуга»

Для детей среднего школьного возраста.

В начале игры выбирается судья, который внимательно наблюдает за всеми действиями ребят. Остальные игроки делятся на пары – один в роли «короля», другой – его «слуги». «Король» должен четко и ясно отдавать приказы, а «слуга» – быстро и точно их выполнять.

Приказы могут быть разными; например, «слуге» надо развеселить «короля» любым способом, потом – рассказать ему сказку, спеть песню и т. д. Судья внимательно наблюдает за всеми. Победителем станет тот «король», который сможет заставить «слугу» исполнять приказы особенно старательно. Затем игроки меняются местами, «короли» становятся «слугами» – и наоборот.

«Режиссер»

Игра рассчитана на детей 10—12 лет.

Выбирается ведущий. Он будет «режиссером», а все остальные – «актерами». «Режиссер» должен рассказать какую-то сказку или сюжет фильма и после этого дать каждому из «актеров» роль. Например, один участник игры получает роль Красной Шапочки, другой – Серого Волка. Задача ведущего – объяснить, почему именно эта роль лучше всего подходит тому или иному участнику игры.

В свою очередь, игроки по возможности должны отказываться от предлагаемых им ролей, так что ведущий должен привести массу доводов, чтобы доказать свою правоту. После этого каждый из игроков дает свою оценку ведущему, можно по пятибалльной шкале. Затем ведущим становится другой, и игра продолжается. Когда все участники попробуют себя в роли «режиссера», можно подвести итоги. Победителем окажется тот игрок, которого все участники оценят наиболее высоко. Именно он и будет считаться обладателем лидерских качеств.

Кто кого переговорит

Для детей среднего школьного возраста.

В начале игры выбирается ведущий. Он по очереди обращается ко всем ребятам, задавая им различные, достаточно каверзные вопросы, на которые ответить сразу не так-то легко. Каждый должен дать свой ответ на эти вопросы. Если игрок не может ответить, ведущий задает наводящие вопросы до тех пор, пока не получит ответа.

Варианты вопросов могут быть самые разные, главное – добиться от игрока ответа. После беседы с каждым из участников ведущим становится кто-то другой. Победителем объявляется тот, кто, будучи ведущим, смог добиться от игроков наиболее точных

ответов на свои каверзные вопросы. Он, соответственно, и является обладателем лидерских качеств достаточно высокого уровня.

«Военные действия»

Игра рассчитана на детей младшего школьного возраста.

Ребята делятся на две команды. В каждой должен быть «полководец», остальные – «воины». «Полководец» разрабатывает план «военных действий», а остальные должны ему подчиняться. Задача «полководца» – постараться так организовать свое «воинство», чтобы все члены команды четко выполняли его приказания. Он должен придумывать различные способы «нападения» на другую команду, достаточно интересные, и саму игру организовать весело и увлекательно. Если «полководец» не может повести за собой «воинов», его немедленно переизбирают. Обладателем лучших лидерских качеств в конце игры можно признать того «полководца», чья команда победила.

«Рассказчик»

Для детей младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он должен рассказать присутствующим что-то интересное. При этом он может либо сам придумать рассказ, либо пересказать что-нибудь прочитанное или увиденное. Его задача – постараться заинтересовать всех участников игры.

Если кто-то из игроков будет мешать ему, рассказчик должен принять какие-то меры. Например, он может попросить его помочь, то есть изобразить кого-то из героев своего рассказа, или найти какое-то другое задание. И если рассказчику удастся осуществить все им задуманное, ему засчитывается несколько очков. Каждый из игроков должен дать по пятибалльной шкале свою оценку поведению рассказчика.

Игра продолжается до тех пор, пока все ребята не перебивают в роли ведущего. Победителем становится тот из игроков, кто наберет больше очков. У него наиболее ярко выраженные качества лидера.

«Пожарная команда»

Для детей КПП.

В начале игры выбирается ведущий. Остальные игроки представляют из себя «пожарную команду». Ведущий должен отправить их «пожар» тушить. Игроки должны бегать, суетиться и совершать какие-то бестолковые действия. Задача ведущего – суметь их «собрать» и заставить «потушить пожар». В результате каждый игрок дает по пятибалльной шкале свою оценку поведению ведущего.

Затем игроки меняются местами – ведущим становится кто-то другой. Игра повторяется. Далее каждый из игроков снова дает свою оценку поведению ведущего. Игра продолжается до тех пор, пока каждый из игроков не окажется на месте ведущего. Победителем будет тот, кто получил больше баллов.

«Директор фирмы»

Игра для детей 10—13 лет.

Выбирается «директор». Остальные будут его «подчиненными». «Директор» должен придумать дело каждому из игроков. Далее начинается сама игра. Каждый выполняет свою роль, а «директор» контролирует «подчиненных». В «работе» должны постоянно происходить какие-то неприятности: например, «фирма» оказывается на грани

разорения или на нее нападают «рэкетеры», либо ломается «оборудование» и т. д. «Директору» предстоит решать все возникающие проблемы. Потом каждый из игроков дает свою оценку действиям «директора» по пятибалльной шкале.

Продолжается игра с другим «директором». После того как каждый участник игры побывает в этой роли, следует подвести итоги. Победителем становится участник игры, набравший больше всех очков. Как правило, именно у этого ребенка наиболее развиты лидерские качества.

«Капитан»

Игра для детей младшего школьного возраста.

В начале игры выбирается ведущий – «капитан». Остальные игроки делятся на две команды. Первая команда – «матросы», а вторая – «пираты». «Капитан» отдает различные приказания, а «матросы» должны их выполнять, но только в том случае, если приказания четкие и ясные. Когда на «матросов» нападают «пираты», «капитан» должен продумать план «боя». В конце игры каждый из игроков дает свою оценку действиям «капитана» по пятибалльной системе.

Игра продолжается, но уже с другим «капитаном». Когда каждый попробует себя в роли «капитана», подводятся итоги. Победителем станет участник, набравший больше очков.

«Следователь»

Для детей среднего школьного возраста.

В начале игры выбирается ведущий – «следователь». Далее все игроки совместными усилиями придумывают ситуацию, которую «следователь» должен разгадать. Например, соседка только что вышла из дома. «Следователь» должен угадать, куда она собирается. Для этого ему следует сначала опросить игроков, которые хорошо ее знают. Игроки могут сказать, куда обычно ходит соседка в это время, – в магазин, в гости или на работу. Иногда «следователь» может попросить кого-то из игроков помочь ему. Он дает ему точное задание, например, предлагает отправиться к дочке соседки, чтобы узнать, куда ушла ее мама.

Главная задача ведущего – придумывать точные задания участникам игры. После этого каждый игрок дает свою оценку действиям «следователя». Затем игра будет продолжена, но ведущим становится уже другой. Победителем считают того, кто наберет больше очков. В этой игре можно взять за основу сюжет какого-то фильма или книги.

«Фотограф»

Игра для КПП.

В начале игры выбирается ведущий – «фотограф». Ведущий должен сделать интересные «фотографии», значит ему надо усадить остальных ребят по своему усмотрению. «Фотографу» предстоит действовать быстро и четко. Кому-то из участников игры он может предложить роль учителя – следовательно, тому надо принять соответствующую позу. Кто-то может стать «полицейским», кто-то «актрисой», кто-то «фокусником».

Каждый из игроков дает свою оценку действиям «фотографа» по пятибалльной шкале. Далее игроки меняются, «фотографом» становится другой. Игра продолжается до тех пор, пока все ребята не побывают в роли «фотографа». А чтобы игра была еще интереснее, можно взять «полароид» и делать моментальные снимки. У лучшего

«фотографа», соответственно, снимки получатся качественнее, значит он лучше других умеет добиваться, чтобы окружающие выполняли его требования, и является лидером.

Выполняй команду

Для детей младшего школьного возраста.

В начале игры выбирается ведущий. Его задача – придумать различные движения, которые должны повторять все участники игры. Ведущий не показывает движений, а подробно рассказывает, что игрокам надо делать. Разумеется, если его объяснения четкие и ясные, все ребяташки без затруднений выполняют его требования.

В конце игры каждый из ребят дает свою оценку действиям ведущего по пятибалльной системе. Затем ведущим становится кто-то другой. Игра должна продолжаться до тех пор, пока каждый не попробует себя в роли ведущего. Победителем считается тот, кто показал себя наилучшим образом. Именно его объяснения наиболее четкие и ясные, благодаря этому ребята высоко оценивают его действия.

Правда или ложь?

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Ему предстоит рассказывать остальным ребятам какие-то интересные факты и события. При этом некоторые факты бесспорны, другие – нет. Например, ведущий говорит: «Ученые доказали, что некоторые виды бактерий могут жить только при очень высоких температурах». Задача участников – определить, верен ли тот или иной факт или нет. Если ребятам кажется, что факт неверен, они должны обоснованно возразить. Ведущий, в свою очередь, обязан привести веские доказательства в пользу сказанного. В итоге каждый участник игры оценивает поведение ведущего по пятибалльной системе.

Затем ребята меняются местами. Когда все они побывают в роли ведущего, подводятся итоги. Победителем является тот, кто наберет больше очков. Соответственно, его можно считать обладателем лидерских качеств, так как он способен отстаивать свою точку зрения неважно, истинной или ошибочной она является.

«Полетим на Юпитер?»

Игра для детей 10—12 лет.

В начале игры выбирается судья. Он дает играющим определенные задания, а сам наблюдает за поведением участников. Эту игру нужно проводить с теми, кто не знает, по каким признакам будет оценивать их действия судья.

Итак, судья может сказать: «Представьте, что вам предстоит полететь в космос. Какие вещи вы возьмете с собой? Составьте список, в нем под номерами укажите, что вам будет необходимо». Остальные ребята должны обсудить и составить список вещей. В нем могут быть, например, спички, соль, оружие, еда, вода и т. д. Судья должен внимательно наблюдать за поведением ребят. Некоторые будут вести себя активнее, они постараются доказать правильность того или иного выбора. Вот именно по этим признакам можно сделать вывод относительно обладания лидерскими качествами. Участники игры, которые активнее объяснят и докажут необходимость взять те или иные предметы, обладают лидерскими качествами.

«Я с тобой не согласен»

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Ребятишки делятся на две команды. Члены одной команды задают вопросы, а ребята из второй отвечают на них. Вопросы касаются личных пристрастий игроков. Например, кого-то из них спрашивают: «Какую книжку ты недавно прочитал?» Он может ответить: «А. Линдгрэн. „Три повести о Малыше и Карлсоне“». На это ему заявляют: «Это плохая книжка, ее вряд ли нужно читать». Задача игрока – доказать, что книжка хорошая, соответственно – ее читать очень интересно. Доказательства должны быть убедительными, а самому игроку надо вести себя уверенно.

Словом, вопросы могут быть самыми разными. Спектр ответов также весьма широк. И здесь главное – понаблюдать за реакцией участников игры. В итоге игроки первой команды, то есть те, кто задавали вопросы, оценивают по десятибалльной шкале каждого игрока другой команды. Затем игроки меняются местами, а в конце игры подсчитываются результаты.

Обладатели лучших лидерских качеств получают более высокие баллы, так как они уверены в себе, их не смущает необходимость отстаивать свою точку зрения, они могут доказать окружающим правильность выбранной позиции. Именно такие ребята способны повести за собой окружающих, заинтересовать их, внушить им необходимость выполнения определенных действий.

Чтобы быть быстрее всех

Съедобное – несъедобное

Игра для детей от 3 до 10 лет.

Дети садятся на скамейку, а ведущий встает против них и держит в руках мяч. Сразу формулируется задание: если ведущий произносит слово, которое называет съедобный предмет, то игроки должны поймать мяч, если – нечто несъедобное, значит нужно оттолкнуть его от себя. Каждый ребенок, совершивший «неправильные» действия, автоматически выбывает из игры. Лучше, если ведущим будет ребенок постарше, так как загадываться должны разнообразные слова, чтобы было интереснее играть, и малыши могут не сразу сориентироваться.

Крест-накрест

Игра для детей от 10 до 15 лет.

Требуются как минимум три человека, но отдача возрастает, если число игроков больше (количество их не ограничено). Ребята садятся на скамью и кладут руки себе на колени так, чтобы они были расположены крест-накрест.

Первый сидящий справа резким движением поднимает левую ладонь вверх и почти сразу же опускает, затем поднимает правую ладонь и снова быстро опускает. Как только первый играющий «выполнил свое задание», эстафету принимает следующий – сидящий слева. Игрок, который начал эстафету, должен следить за тем, чтобы вовремя продолжить ее.

Главное здесь – быстрая реакция.

Игру можно усложнить, когда дети легко станут справляться с заданием. Например, левая рука игрока, сидящего справа, кладется на правое колено соседа слева, а правая остается на его левом колене. В таком положении оказываются только два крайних игрока (у сидящего слева правая рука остается на его левом колене, а левая – на правом колене соседа).

Игра с мячом

Для детей 7—10 лет, хотя в нее могут играть и подростки. Число игроков не ограничено, но лучше, чтобы их было как можно больше.

Все желающие играть становятся в круг, диаметр которого должен составлять не менее 3 м. Один из играющих держит в руках мяч. Игра заключается в перебрасывании мяча друг другу, но делаться это должно очень быстро. Тот, кто не поймает мяч, выходит из круга и, соответственно, из игры.

Игру можно усложнить следующим образом: тот, у кого мяч находится в руках, специально смотрит не на того человека, которому собирается бросить мяч, он может произнести какую-нибудь шутку, чтобы отвлечь внимание, а потом резко бросить мяч. Чтобы не выбыть из игры, все должны быть готовы в любой момент поймать его.

«Купи коровку!»

Играют зимой на льду. Участвовать могут дети от 5 до 15 лет. Число игроков не ограничено.

Для игры понадобится небольшая ледышка. Все ребята становятся в круг, радиус которого составляет 2 м. Выбирается «хозяин». Его задачей является «продажа коровки». Делается это следующим образом: «хозяин» прыгает на одной ноге и старается толкнуть ледышку так, чтобы она ударилась о чью-нибудь ногу, произнося такие слова: «Купи коровку!» Остальные игроки стараются, конечно, увернуться от «коровки» и не стать ее новым владельцем. Если кто-то не успел увернуться, значит «коровка» меняет «хозяина», и игра начинается сначала. Не каждому удастся быстро отделаться от роли «хозяина». Не повезет – можно и целый день продавать «коровку». Правда, правилами игры разрешается переменить ногу.

«Горячая картошка»

Для детей от 10 до 17 лет. Число игроков не ограничено, но не меньше 5.

Все становятся в круг, диаметр которого составляет 3 м. У одного из игроков в руках должен быть мяч.

Задача каждого игрока состоит в том, чтобы поймать мяч. Но есть одно условие: мяч должен быстро перемещаться от одного игрока к другому, так как все помнят, что в руках у них находится «горячая картошка», и если удержишь в руках мяч, то сожжешь их. Участники игры, нарушающие правила (мяч касается пола, выскальзывает из рук, игрок не смог поймать мяч, задержал в руках более одной секунды), автоматически выбывают из игры, но у них есть шанс вернуться.

Все «нарушители» садятся в круг на корточки и тянут вверх руки, стараясь дотронуться до мяча. Поэтому остальные игроки стремятся как можно выше кинуть мяч, чтобы «молодая картошка» не встала на их место: тот игрок, до мяча которого дотронулись «проштрафившиеся» игроки, садится на их место (на середину круга), а ловкие встают на его место.

«Репка»

Для детей от 5 до 15 лет. Максимальное число игроков не ограничено, минимальное – 8 человек.

Сначала выбирается ведущий – «сказочник». Все остальные становятся в круг, диаметр которого составляет 5 м. «Сказочник» встает в центр и распределяет роли в соответствии с текстом сказки (роли могут выбираться и по желанию самими игроками): репка, дедка, бабка, внучка, Жучка, кошка и мышка. Каждый игрок, получив

или выбрав роль, запоминает ее. Ведущий «сказочник» начинает читать текст наизусть (у него нет возможности отвлекаться на чтение – ему надо наблюдать за игроками) и довольно быстро.

Когда ведущий произносит какое-либо имя, игрок, которому оно принадлежит, выпрыгивает вперед. Например, если говорится: «Посадил дед репку», к центру круга сначала должен выпрыгнуть «дед», а потом «репка». Если имя произносится несколько раз, столько же прыжков делает и тот, кому принадлежит это имя. При условии, если игрок не успел среагировать и не сделал сразу же прыжок, он выбывает из игры. Когда «сказочник» произносит последние слова текста («И вытянули репку»), все быстро бегут на свое место. Тот, кто прибежит последним, становится ведущим-«сказочником».

Можно выбирать (придумывать) любую сказку (рассказ), в соответствии с интересом и числом игроков.

Игра со скакалкой

Для детей от 8 до 15 лет. Максимальное число игроков не ограничивается, но их должно быть не меньше 5.

Все встают в круг, радиус которого равен $\frac{3}{4}$ длины скакалки. Выбирается ведущий, он становится в центр круга.

Ведущий берет в руки скакалку и раскручивает ее, а потом опускает вниз так, чтобы скакалка была выше поверхности земли (пола) на 8—10 см. Задача каждого игрока – подпрыгнуть вверх, когда скакалка будет «пролетать» под его ногами, иначе она ударит его. Скакалка «крутится» очень быстро, так что все должны быстро среагировать и вовремя подпрыгнуть.

«Наступление»

Игра для подростков. Число игроков должно превышать 11 человек.

Выбирается ведущий, остальные игроки делятся на две равные команды (например, простым расчетом на первый – второй). Каждой команде дается название. Например, «рыбы» и «раки».

Проводится длинная линия, параллельно которой на расстоянии 3 м выстраиваются две команды. На линию встает ведущий. По его команде одна группа наступает на другую. Например, ведущий говорит: «Раки!», тут команда «раков» выступает вперед и идет по направлению к «рыбам». Когда наступающая команда будет на расстоянии 2 м от атакуемой, ведущий говорит: «Атака!», и команда, которая сначала наступала, быстро убегает. Задачей атакующей команды является поймать убегающих или дотронуться до них.

Ведущий должен следить за тем, чтобы наступающие раньше времени не убегали (только по команде). Команды следует произносить быстро, четко и громко.

«Куры и лисы»

Для детей старшего школьного возраста и подростков. Максимальное число игроков не ограничено, но не должно быть менее 11 человек.

Выбирается ведущий, игроки делятся на две равные команды, дают каждой из них название: «куры» и «лисы». Проводится длинная линия, параллельно которой на расстоянии 1 м выстраиваются две команды. На линию встает ведущий. Когда он произносит команду: «Куры!», начинают убегать «куры», а «лисы» их догоняют.

Команда, которая догоняет, должна поймать убегающих или дотронуться до них. Чем больше атакующая команда поймает «кур», тем лучше.

Ведущий может атакующими сделать и команду «кур», чтобы игроки не привыкали к тому, что они всегда убегают, а «лисы» – атакуют, а потому были настороже.

«Нас только двое»

Играют дети от 8 до 15 лет. Число игроков не ограничивается, но должно быть не меньше 8 человек.

Выбираются двое ведущих. Остальные игроки (их должно быть четное число) встают в круг, радиус которого составляет 4 м. Ведущие расходятся в противоположных направлениях и встают друг против друга. Под музыку все начинают двигаться по кругу, держа друг друга под руку. Через некоторое время один из ведущих присоединяется к одной паре, взяв под руку одного из участников. Как только произойдет «вторжение», игрок, который находится с края, убегает, а ведущий начинает ловить его.

И ведущие, и игроки должны быстро реагировать, чтобы поймать или не быть пойманными.

Как только ведущий поймает кого-то, пойманный становится ведущим, а ведущий – игроком.

«Самый умный»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные встают в круг возле него. Ведущий по очереди подходит к каждому из ребят, дотрагивается до него и быстро говорит: «Птица!» Игрок, до которого дотронулся ведущий, должен в течение нескольких секунд назвать какую-то птицу, например беркута. Если он не успеет назвать птицу сразу, то выходит из игры. Игра продолжается. Ведущий подходит к следующему игроку и дотрагивается до него, говоря, например, «животное» или «рыба», или «растение». Соответственно, в течение нескольких секунд игрок должен назвать либо животное, либо растение, либо рыбу. Тот, кто сразу не может сориентироваться и дать правильный ответ, должен выйти из игры.

Загадка

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные игроки встают возле него, образуя круг. Ведущий держит в руках мяч, поочередно бросая его то одному, то другому игроку. При этом он загадывает какую-то загадку. Загадки могут быть самыми разными, от самых простых до более сложных.

Игрок, который получил мяч, должен сразу же отгадать загадку и бросить мяч обратно ведущему. Если он не успеет вовремя сориентироваться и отгадать загадку – или отгадает, но оставит мяч в своих руках, ему придется выйти из игры. Игра продолжается до тех пор, пока из нее не выйдет большинство игроков. Последний игрок считается победителем.

Какое оно?

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он поочередно обращается к каждому из игроков и называет какой-то предмет – от посуды до бытовой техники. Игрок, к которому обратился ведущий, должен быстро придумать несколько определений для этого предмета.

Например, ведущий говорит: «Ножницы». Игрок может сказать: «Острые, блестящие, маленькие (или большие), железные». И так далее. Задача игрока – быстро сориентироваться и сказать несколько определений для того или иного предмета. Если игрок не успел сразу дать ответ, он выходит из игры. Победителем считается тот, у кого самая быстрая реакция: то есть остающийся в игре дольше остальных.

«Расскажи анекдот»

Для детей старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он берет мяч, а остальные встают в круг. Ведущий бросает мяч каждому из игроков, называя при этом какое-то ключевое слово. Например, он бросает мяч и говорит: «Американец». Игрок, который получил мяч, должен быстро сориентироваться и рассказать какой-то анекдот про американца. После этого игрок бросает мяч обратно ведущему, и игра продолжается.

Ведущий бросает мяч другому игроку и говорит следующее слово, например «спортсмен», «девочка», «собака», «муж», «дочка», «бомж», «новый русский» и т. д. Игроки, получающие мяч, должны рассказать анекдот о тех, кого назвал ведущий. Если игрок не сумел сориентироваться и сразу же вспомнить анекдот, он должен выйти из игры. Победителем или победителями считаются те, кто продержались долгое время.

Музыкальный конкурс

Для детей старшего школьного возраста.

В эту игру лучше играть тем, кто хорошо разбирается в музыке. Выбирается ведущий, он берет себе мяч и становится в круг, затем бросает мяч кому-то из игроков и называет какого-то композитора. Игрок должен бросить мяч обратно ведущему и назвать какое-то музыкальное произведение этого композитора. Например, ведущий бросает мяч и говорит: «Моцарт». Игрок отвечает: «Турецкий марш». Затем ведущий бросает мяч другому игроку и говорит: «Мендельсон». Игрок отвечает: «Свадебный марш». Игра продолжается.

Если игрок не может быстро сориентироваться, он выходит из игры. В эту игру можно играть по-другому. Ведущий может называть не композиторов, а современных певцов, как русских, так и зарубежных. А игроки вспоминают песни, которые те исполняют.

Иная вариация игры – ведущий называет музыкальное произведение или песню. А игрок должен назвать композитора или исполнителя данной песни. В остальном игра проходит аналогично.

Фильмы и актеры

Для детей старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он берет мяч, остальные заключают его в круг. Ведущий бросает мяч кому-то из игроков и называет любой фильм – российский или зарубежный. Игрок, получивший мяч, должен быстро назвать какого-либо актера, который занят в нем, и отдать мяч обратно ведущему. Если игрок не сумел вовремя сориентироваться и назвать актера, он выходит из игры. То же самое происходит, если игрок назвал актера, но не успел вовремя отдать мяч.

Играть можно и по-другому. Например, ведущий называет актера, а игрок – фильм, в котором этот актер снимался. Игра продолжается до тех пор, пока не останется последний игрок – победитель.

Сказочники

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные игроки рассаживаются в комнате или на улице по местам. Ведущий обращается к кому-то из игроков и называет какое-то животное или птицу. Игрок, к которому обратился ведущий, должен быстро вспомнить какую-либо сказку, где главным действующим лицом является названное животное. Если игрок не смог быстро ее назвать, он выходит из игры. В некоторых случаях ведущий может попросить игрока рассказать всем ту или иную сказку, например, если ее никто не знает. Игра продолжается до тех пор, пока не останется последний игрок – самый находчивый. Он будет победителем.

Какого цвета лето?

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он берет мяч, а остальные встают в круг. Ведущий бросает мяч какому-то игроку и называет любой цвет. Игрок, получивший мяч, должен быстро сориентироваться и назвать любой предмет указанного цвета и быстро перебросить мяч обратно ведущему. Если игрок не успел сориентироваться и отдать мяч или не успел дать ответ на вопрос в течение нескольких секунд, он выходит из игры. Игра между тем продолжается. Победителем станет тот, кто дольше других продержался в игре.

«Расскажи свой секрет»

Для детей среднего школьного возраста.

У каждого человека есть свои секреты, они могут быть как большими, так и маленькими. Эта игра как раз и заключается в том, чтобы всем рассказать о каких-то секретах. Выбирается ведущий. Он берет мяч, а игроки встают в круг. Ведущий бросает мяч кому-то из игроков. Тот должен быстро сказать какой-то секрет – как реальный, например свой, так и придуманный, например такой, который возможен в принципе. Но следует договориться, что чужие секреты выдавать нельзя, потому что это некрасиво и непорядочно.

Секреты могут быть простыми, например такими: «Мальчик получил двойку и исправил ее в дневнике на пятерку»; «Девочка прогуляла контрольную, теперь скрывает это от родителей»; «Кошка утащила у хозяйки кусок мяса, и никто об этом не знает». Если игрок не сумел быстро придумать какой-то секрет или не отдал быстро мяч, он выходит из игры. Победителем остается тот, кто дольше всех продержится в игре. Это и будет игрок с самой лучшей реакцией.

Комплименты

Для детей старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные встают в круг. Ведущий бросает мяч кому-то из игроков. Этот игрок должен быстро сказать ему какой-либо комплимент, потом бросить ему мяч обратно. Если игрок не смог быстро сориентироваться и сказать какой-то комплимент или не успел вовремя отдать мяч, он должен выйти из игры.

Комплименты могут быть разными. Если ведущий – мальчик, ему можно говорить такие вещи: «Ты очень сильный, умный, элегантный, спортивный, честный, находчивый, веселый» и т. д. Если ведущий – девочка, ей можно говорить такие слова: «Ты очень красивая, нежная, милая, очаровательная, нарядная» и т. д. Победителем становится тот, кто продержится в игре дольше других. Значит, у него самая быстрая реакция, к тому же он знает большее количество комплиментов.

Смех, да и только...

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные игроки образуют круг. Ведущий поочередно бросает то одному, то другому игроку мяч, называя какой-то предмет. Задача игрока – быстро дать этому предмету смешное название. Ведущий говорит: «Кастрюля», а игрок отвечает: «Варилка», ведущий говорит: «Кошка», игрок отвечает: «Пушистик». Игрок должен быстро бросить мяч обратно. Если он замешкался и не успел вовремя дать смешное название или бросить мяч обратно, он должен выйти из игры. Победителем становится тот, кто дольше остается в игре.

«Как тебя зовут?»

Для детей младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные игроки образуют круг. Ведущий по очереди бросает мяч игрокам, а те должны быстро дать ответ на очень простой вопрос: «Как тебя зовут?» Сложность в том, что надо называть не свое имя, которое все знают, а какое-то прозвище. Например, мальчик, который любит математику, может на вопрос: «Как тебя зовут?» ответить: «Математик». Он же может ответить: «Рыцарь», «Герой», «Музыкант» и т. д. Главное условие – чтобы прозвище соответствовало качествам характера. Девочка может ответить: «Златовласка», «Поэтесса», «Синеглазка», «Гимнастка» и т. д. Если игрок вовремя не смог ответить или не успел быстро перебросить мяч, то должен выйти из игры. Победителем становится тот, кто продержится дольше других.

Смешные вопросы – забавные ответы

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Игроки встают вокруг него. Ведущий бросает мяч кому-то из игроков и задает любой смешной вопрос. Игрок, который получил мяч, должен быстро на него ответить и сразу же бросить мяч обратно. Если он не успел ответить вовремя и сразу же перебросить мяч, то выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не останется последний участник – победитель. Именно у него самая быстрая реакция, к тому же он обладает великолепно развитыми интеллектом и фантазией.

Смешные вопросы могут быть самыми разными. Например, ведущий спрашивает: «Почему у собаки четыре ноги?» Игрок может ответить: «Потому что на двух она бы не смогла быстро бегать». Или ведущий спрашивает: «Почему цветы не растут на Северном полюсе?» Игрок может ответить: «Потому что там их никто не сажает». Ответы и вопросы, как видите, самые разные, главное – чтобы всем было смешно и интересно.

Кто больше знает

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он держит в руках мяч, а остальные образуют круг. Ведущий бросает игрокам мяч по очереди, называя любую букву. Игрок, получивший мяч, должен быстро назвать на эту букву город, реку, растение, животное, а также имя девочки или мальчика. Называть можно в любом порядке, но быстро, без запинки. Мяч нужно сразу перебросить обратно. Если игрок запнулся, не успел назвать что-то, он выходит из игры. То же самое происходит, если он не успел вовремя отдать мяч. Победителем будет тот, кто продержится в игре дольше всех.

«Путешественники»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он берет мяч, остальные встают вокруг него. Ведущий бросает поочередно мяч игрокам, называя какую-то страну, город, деревню или любую другую местность. Задача игрока – быстро сказать, что лично он делал бы в этой стране, городе или деревне. Например, ведущий говорит: «Африка». Игрок отвечает: «Там я бы загорал на солнце и ел бананы». Если ведущий называет Швейцарию, игрок может ответить, что там он катался бы на лыжах. ведущий называет Америку, а игрок отвечает, что там он занимался бы бизнесом, учил английский язык и т. д.

Игрок должен ответить на вопрос быстро и сразу же перебросить мяч обратно. Если он замешкался с ответом или не успел быстро отдать мяч, то выходит из игры. Победителем считается тот, кто дольше других продержался в игре.

Играем и общаемся – коммуникационные игры

«Исповедь»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Число участников от 3—4 человек, они рассаживаются полукругом. Важно создать комфортную обстановку.

Ведущий предлагает вспомнить печальный или трагичный случай, который потряс того или иного игрока до глубины души. Можете использовать случаи как из своей собственной жизни, так и из жизни своих друзей и знакомых. Когда ребята справятся с заданием, ведущий предлагает приступить к рассказам веселых, смешных историй, при этом разрешается фантазировать.

Ведущему следует лояльно относиться к игрокам, не принуждая их, но в то же время напоминая о соблюдении правил игры. Здесь не обязательно определять победителя, можно просто отметить одного или нескольких наиболее ярких и интересных игроков. Данная игра поможет детям раскрыться эмоционально, научит лучше чувствовать и понимать окружающих.

«Стеклянная стена»

Для детей от 10 до 16 лет.

Число игроков должно быть четным, так как игра будет проходит по парам. Дети становятся лицом друг к другу и мысленно представляют, что между ними как бы находится прозрачное стекло, которое их разделяет, то есть собеседники попали в ситуацию, когда они друг друга прекрасно видят, но не слышат.

Задача игроков постараться сообщить своим напарникам любую информацию, не прибегая к помощи голоса, а используя лишь невербальные компоненты коммуникации: жесты, мимику, пантомимику и т. д. таким образом и в такой форме,

чтобы она стала понятна собеседнику, находящемуся за воображаемым стеклом. Когда игроки поймут друг друга, они меняются ролями.

Данная игра способствует развитию у учащихся способности понимать так называемую скрытую информацию, которая передается при общении посредством невербалики.

«Нить Ариадны»

Для детей 8—12 лет.

Игра поможет детям поближе познакомиться друг с другом, весело и приятно общаться. Все они почувствуют себя в ходе игры дружнее и сплоченнее. Для игры понадобится лишь клубок ниток и как можно больше действующих лиц.

Посадите детей в один большой общий круг. Одному из них предлагается взять в руки клубок ниток и начать рассказывать о себе все то, что ему придет на ум. Например, как его зовут, чем больше всего любит заниматься, кого любит, что у него лучше всего получается. Время на рассказ – 1 минута. Когда этот участник расскажет о себе, он зажимает конец нити в руке и бросает клубок тому, кто сидит напротив него. Если кто-то не хочет ничего рассказывать, он просто берет нить в руку, а клубок перебрасывает следующему.

Так клубок передается от одного к другому, и все ребята становятся запутанными. Следующая задача – распутать паутину. Для этого нужно возвратить клубок предыдущему участнику, называя его по имени и пересказывая его рассказ о себе. Игру можно считать законченной, когда клубок вернется к тому, кто начинал ее.

«Тише, тише, тишина...»

Для детей среднего школьного возраста.

Эта игра в легкой и веселой форме поможет детям сблизиться друг с другом и преодолеть барьер стеснительности и застенчивости. Многих ребятишек она привлекает потому, что говорить в ней можно только шепотом, а они это очень любят. Помещение для игры должно быть по возможности свободным. Выберите ведущего – и пусть он, не торопясь, подходит к детям и шепчет им на ухо свое имя, в ответ дети должны назвать ему свое. Через некоторое время ведущий должен остановиться, затем снова начать подходить к детям, называя теперь уже не свое, а их имена.

Усложнить игру можно при помощи следующих вариантов. Предложите ведущему прошептать на ухо самое прекрасное из всех воспоминаний в жизни, прошептать о любимом занятии, название любимой книги...

«Меня зовут Авас, а вас?»

Для детей среднего школьного возраста.

Игра поможет познакомиться ребятишкам друг с другом через развитие партнерских отношений. Один участник представляет всем другого, стараясь сделать это самым необычным образом.

Ребята разбиваются на пары и узнают друг о друге как можно больше информации, которую нужно запомнить, а потом превратить в коротенький, но оригинальный рассказ для всей компании. В этом рассказе должна содержаться интересная и занимательная информация. Принимают участие все по очереди, никто не должен почувствовать себя обойденным и оставшимся в стороне. Следствие этого – появление приятного чувства заботы и внимания.

Итак, каждый ребенок должен выбрать себе партнера, с которым знаком меньше всего, и провести с ним короткое интервью, в которое должно вестись довольно много вопросов: где живете, что любите, с кем дружите, какой у вас характер, любимое занятие...

Потом роли в парах меняются, и тот, который слушал, начинает спрашивать. В итоге все ребята садятся в один большой круг и каждый представляет большой и дружной компании своего партнера. Он встает позади него, кладет руки ему на плечи и как можно интереснее рассказывает обо всем том, что успел запомнить.

«А у нас в квартире газ, а у вас?»

Для младшего школьного возраста.

Игра направлена на выявление общих черт и различий у ребятшек. В итоге их должна успокоить мысль о том, что они не одиноки.

У каждого должны быть бумага и карандаш.

Разбейте детей на четверки или тройки, и пусть каждая группа составит список качеств или предметов, объединяющих всех. Может, в этом списке будет информация о том, что у всех есть старший брат, или одинаковый цвет глаз, или любимое занятие, любимое кушанье... Побеждает та команда, которой удастся за определенное время записать больше подобных признаков.

«Ты кирпичик, я кирпичик, а все вместе – общий дом!»

Для детей дошкольного возраста.

В этой игре ребятки не должны говорить. Участвует в основном тело, и с его помощью дети должны почувствовать собственную значимость и неповторимость, ощутить чувство принадлежности к группе.

Освободите как можно больше пространства для игры и выдайте каждому ребенку по одной спичке. Один из них начинает игру и кладет спичку посреди комнаты, второй располагает свою спичку рядом так, чтобы они соприкасались. Далее продолжите таким же образом, пока все спички не будут выложены на пол. Спички можно раскладывать по заранее продуманному сюжету так, чтобы получилась картина или изображение чего-либо.

Спички, разложенные на полу, представляют собой своеобразный эскиз, и теперь все ребятки должны выложить на полу подобную картину из своих тел, и каждый должен при этом касаться кого-нибудь.

Когда все на полу расположится так, как им удобно, нужно запомнить и зафиксировать положение тел в памяти. Потом все вместе встают, пару минут просто так ходят по комнате, а по сигналу ведущего снова занимают то же положение, которое было занято ими несколько минут назад.

Эта игра помогает выявить структуру компании, то есть скрытые привязанности и симпатии, ведь чаще всего дети стараются занять положение рядом с теми, с кем им приятнее общаться. Здесь же можно выявить неформального лидера – того, кто окажется окруженным большим числом ребят. С краю будут находиться застенчивые дети, а ближе к середине – более решительные.

Усложнить игру можно, дав определенное задание: например, предложив составить из общего числа тел изображение конкретного объекта – машины, дома и т. д.