

Игры:

1) Газетка: Все встают/салятся в круг, каждый придумывает себе животное/фрукт/называет своё имя, любая вариация. Ведущий снаряжён газетой, его задача ударить этой газетой того, кто не успеет «отправить» его к другому человеку. Задача игроков перенаправить ведущего от себя к другому человеку, называя своё имя/условное обозначение и имя нового получателя газетой. Например: человек, к которому направился ведущий, кричит: «кот-собака», ведущий бежит к тому, кто собака, собака в этот момент должна сказать: «собака-условная мышь» и т. д., кто получает газетой, становится ведущим.

2) Смотреть на ноги: все стоят в круг, смотрят друг другу на ноги. Выбирают понравившиеся ноги, по носкам или кроссовкам, или Дух Святой подсказал. По команде ведущего взгляд поднимают на глаза владельца «симпатичных ног». Те участники, которые пересеклись взглядами, выбывают

3) Шоколадка: в несколько слоёв бумаги оборачивается шоколадка. Ребята под музыку передают этот условный мячик друг другу. Тот, на ком заканчивается музыка, снимает один слой бумаги и игра повторяется до тех пор, пока не останется просто шоколадка, которую забирает тот, на ком закончится музыка.

4) Рыцарь-принцесса-дракон: аналог камень-ножницы-бумага, но вместо одного игрока команда, которая выбирает одного из трёх персонажей, отвернувшись от других команд. На счет 3 все команды разворачиваются и показывают выбранную фигуру. Рыцарь бьёт дракона, дракон ест принцессу, принцесса точным ударом в сердце сражает рыцаря.

5) Киллер-моргалки: все закрывают глаза, ведущий незаметным способом выбирает киллера. Далее все ходят смотрят друг другу в глаза, киллер убирает игроков, моргнув им. Задача игроков — понять кто киллер.

6) Угадай еду: Одному (или по одному от команды) человеку завязывают глаза, он на вкус должен определить пищу.

7) Эволюция: еще один аналог камень-ножницы-бумага. Все по парам играют. Побеждающие продвигаются по эволюционной лестнице. Равные играют с равными. Рыбы — зайчик — медведь — человек

8) Павел — Павел, Пётр — Пётр: все отстукивают ритм на коленках и хлопками 2 — 2, один из игроков называет дважды своё имя, стуча по коленям, потом чьё-то еще, хлопая в ладоши, выбывают сбившиеся с ритма.

9) Овощ:

10) Покрывало: две команды сидят вдоль натянутого покрывала на корточках, одна команда с одной стороны, другая с другой. Пока покрывало закрывает людей, команды тихо договариваются, кого они выставляют вперед. Эти люди встают ближе к покрывалу. На счет три покрывало опускают, а люди вышедшие к покрывалу встают и называют имя человека напротив. Кто быстрее называет, тот забирает этого человека в команду.

11) Паутина-ноги: все встают кругом, по очереди делают правой ногой шаг в сторону правой ноги соседа справа

12) Кто напротив?: Выходят два человека, внимательно смотрят в деталях на

внешность друг друга. Потом разворачиваются спиной. Им задают вопросы про детали внешности друг друга.

13) Друзья зовут меня

Все игроки встают в круг и по очереди называют свое имя и прозвище, которым их называют друзья

Например: меня зовут Аня и друзья называют меня солнышко

14) Ноев ковчег

Дети делятся на две команды. Каждой выдается одинаковый набор карточек с изображением разных животных. Игроки наугад берут по одной из них (другим показывать изображение нельзя). Потом в комнате выключают свет или всем плотно завязывают глаза. Каждый из игроков начинает издавать звуки, соответствующие выбранному животному (например, нарисована корова – значит, дети начинают мычать). Задача игроков – по этим звукам в темноте найти свою пару. Когда двое, изображающие одинаковых зверей, встречаются, они берутся за руки и замолкают. Когда наступит тишина – игра заканчивается. Выигрывает пара, встретившаяся первой.

15) 5 имён

Игрокам раздаются по 5 маленьких листочков и ручки. Они пишут 5 вариантов того, как их можно называть. Складывают листочки в трубочки и бросают в мешок. Далее, когда листочки перемешаны, участникам раздается по 5 листочков. Задача участников за меньшее количество времени заполучить все свои листочки. Можно добровольно обмениваться, можно отдавать людям самые ненужные имена, но обязательно производить обмен. Выигрывает тот, кто собрал свои имена первым.