

Давайте поиграем дома...

или

"Общение с увлечением"

"Необычное животное"

Один игрок рисует голову, загибает лист и передает следующему. Тот рисует туловище, загибает лист и передает лист дальше, или обратно и т. д.

"Сочиняем сказку"

Для появления на свет интересного рассказа, по мнению известного итальянского писателя Джанни Родари, нужно всего лишь два слова. Причем, чем более чуждыми эти слова будут друг к другу, тем лучше. Тогда воображение будет вынуждено активизироваться, стремясь связать их в единый сюжет. Выбрать слова можно самыми разнообразными способами: спросим у папы одно слово, а у сестры – другое. Или найдем их на разных страницах словаря.

Далее, каждый участник пытается связать персонажей в сюжетной линии сказки.

Можно добавлять баллы тем участникам, который кардинально разворачивают сюжет своими идеями... меняя направление сказки

"Живая картина"

Игрокам нужно обсудить - что такое мечта, перечислить возможные. А теперь пусть каждый покажет свою мечту с помощью пластики тела и мимики лица. Остальным нужно отгадать, что это за желание.

"Зеркало"

Участники делятся на пары. Каждый встает напротив партнера. Один участник будто бы смотрится в зеркало. Второй - его отражение.

Постарайтесь синхронно выполнять любые движения: медленно ходить по комнате, подпрыгивать, разводите руки, строить гримасы и смешные рожицы, не дотрагиваясь друг до друга. Через пару минут меняемся ролями.

"Подними без рук - 1 "

Играть можно вдвоем или втроем. Для игры нужен мяч среднего размера. Ложимся на пол друг напротив друга. Лечь нужно на живот и положить мяч между головами. Теперь встаем, поднимая мяч, и стараемся донести его до определенного места, не дотрагиваясь до него руками.

"Подними без рук - 2"

Встать на четвереньки и положить мяч перед собой. А теперь попробуем, кто быстрее докатит до финиша мяч лбом, носом, локтем, коленкой и т.д.

"Что изменилось - 1"

Сядьте на пол друг напротив друга. Один участник должен запомнить, как сидит ведущий. Потом он закрывает глаза, а когда открывает, то должен определить, что изменилось (положение ноги или руки, выражение лица и т.д.).

"Что изменилось - 2"

Ставим на столе несколько предметов (от 5 и увеличивая по мере тренировки). Запоминаем и закрываем глаза. Ведущий убирает одну игрушку или меняет местами. Участники, по очереди определяют, что пропало или изменилось. Выигрывает тот, кто был наиболее точным

"А ну-ка повтори..."

Один участник прохлопывает/ простукивает ритм (пальцами/ ладонями/ палочками). Другие участники, по очереди, должны воспроизвести ритм. Выбывает тот, кто не смог точно воспроизвести ритм.

"Автомобиль"

Расставьте столы, стулья и другие предметы по комнате. Легенда: ты - автомобиль, который едет темной ночью. У него не работают фары, но навигатор ему подсказывает путь. Игрок «едет» с закрытыми глазами, ведущий - подсказывает путь. Для усложнения задания можно двигаться по полосе препятствий назад. Возможно, кому-то будет интересно посчитать, сколько раз автомобиль врезался.

"Охотник за змеей"

Для этого потребуется веревка. Один игрок держит конец веревки, садится на корточки и двигает ей из стороны в сторону (это – змея). Другой участник пытается поймать змею, наступив на нее ногой. Когда хищница поймана, игроки меняются местами. Далее можно ловить змею другой ногой или руками. А потом змея решила уползти. Она быстро ползает по комнате, а охотник пытается ее нагнать и наступить.

"Сквиглл"

Первый игрок рисует каракули и передает лист следующему. Второй из нарисованных каракулей - создает какой-нибудь образ и передает следующему.. или возвращает обратно. Рисунок может дополняться до бесконечности. По ходу игры можно обсуждать результат, который получается

"Ассоциация"

Один участник временно удаляется из комнаты (ну, хотя бы затыкает уши, если удаляться некуда), а остальные игроки задумывают какого-нибудь общего знакомого. Задача ведущего – отгадать, о ком идет речь. Он имеет право спрашивать только об ассоциациях с этим человеком. «На какое время года он похож?», «С каким цветом он у тебя ассоциируется?», «Если бы этот

человек превратился в книгу, какая это была бы книга?» , «А если он превратится в детскую игрушку?».

Варианты бесконечны.

"Мемори"

Парные карточки (можно изготовит самостоятельно - что увеличит время совместного участия) разложить на ровную поверхность. Первый игрок переворачивает две любые карточки. Если они оказались одинаковыми, он берет их себе, если нет – переворачивает опять рубашкой вверх. Теперь ход делает следующий игрок. Задача каждого участника – запомнить, где лежит какая карта, чтобы открыть ее в нужный момент.

эрудит

Составлять слова из одного длинного слова. Выигрывает игрок, который составил наибольшее количество слов.

"Правда или действие"

Ведущий задает вопрос одному из игроков: «Что ты выбираешь – правду или действие?» Если игрок выбрал «правду», он должен ответить на вопрос ведущего честно. Если действие, то должен выполнить задание ведущего.

"Верите ли вы , что..."

Ведущий говорит: «Верите ли вы, что я...» дальше рассказывает о каком-то своем поступке или любом событии. Задача игроков угадать – говорит он правду или врет. Кто угадал – тому очко. Не угадал – очко ведущему. Ведущими становятся все по очереди.

"Каблограмма"

Напишите на листе бумаги в столбик имя (ребенка, бабушки, Ваше имя, кличку собаки и т.д.). Можно написать и просто слово. Слово должно состоять из 5 и более букв. Вместе придумайте свое толкование этого слова, т.е. предложение, в котором слова начинаются с букв заданного слова и следуют по порядку.

"Крокодил"

По очереди необходимо показать (без слов) животное, в старшем возрасте – абстрактное понятие или эмоцию.

"Шарады"

Пантомима, по правилам схожая с игрой «Крокодил». Разница состоит в том, что вместо отдельных слов главный участник показывает целое предложение, а время угадывания ограничено.

"Кто я?"

Игроки получают по небольшому кусочку бумаги и ручке (лучше использовать самоклеящиеся листочки). На листочке каждый в тайне от остальных пишет имя литературного героя (героя фильма или мультика),

знаменитости (певца, артиста, политика). В зависимости от возраста участников, о том, кого можно писать, а кого нет, можно договориться заранее. Далее, каждый передаёт свой листочек соседу справа. Получив другой листок, надо не глядя прилепить его себе на лоб. Таким образом, каждый игрок видит «имена» всех, кроме своего собственного.

Игроки по очереди начинают задавать окружающим наводящие вопросы. Вопросы должны быть такими, чтобы на них можно было ответить «Да» или «Нет». Можно договориться заранее, сколько вопросов может задать каждый участник прежде, чем ход переходит дальше по кругу. Игра продолжается, пока кто-нибудь не угадает. Этот игрок и становится победителем. Однако, можно продолжить «битву» за второе и третье место.

"Рассказ по кругу"

Вырезать из бумаги 15-20 карточек с изображением разных предметов (можно нарисовать). Если вы играете с малышами, лучше, чтобы эти предметы были как можно проще, а для детей постарше можно наклеить известных мультяшных героев. В начале игры каждому игроку раздается по 5-7 карточек. Первый игрок тянет одну свою карту и начинает рассказ с тем словом, которое изображено на ней. Второму человеку в команде нужно продолжить рассказ, используя слово на своей карточке и т.д. Главное правило: история может быть фантастической и смешной, но она должна быть связной.

«Это я!»

Все участники составляют круг. Можно стоять, можно принести стулья и сесть. Водящего выбирают с помощью считалочки. Водящий называет имена двух участников. Например, папа и Катя. Услышав свои имена, папа и Катя должны поменяться местами. Водящий должен попытаться опередить и первым занять место кого-нибудь из названных участников, папино или Катино. Оставшийся без места участник превращается в водящего и уже сам называет следующие имена.

"Есть контакт"

Ведущий загадывает слово, а остальным участникам сообщает, с какой буквы оно начинается. Например, задуманное слово «Молоток». Значит, озвучивается буква «М».

Каждый участник команды загадывает слово, начинающееся на «М», а затем объясняет его другим. Например, если участник задумал слово «Метель», он говорит так: «Бывает зимой, когда идет снег». Если кто-то отгадал слово, то он выкрикивает: «Есть контакт». Оба участника вслух считают до десяти и одновременно называют его.

Когда первое слово угадано, ведущий дает вторую букву загаданного слова. Далее действия развиваются по тому же сценарию, только теперь участники придумывают и объясняют слова, начинающиеся на «Мо». Игра заканчивается, когда кто-то из участников угадывает слово, загаданное ведущим.

"Черепашьи гонки"

Становимся на четвереньки, кладем на спину подушку. А теперь – на старт. Стараемся дойти до финиша, чтобы панцирь не упал.

"Угадай предмет"

Ведущий загадывает предмет, а затем описывает его остальным игрокам. Сначала необходимо описывать общие признаки, затем давать более точные характеристики. Выигрывает участник, отгадавший предмет по его описанию. Игра развивает фантазию и заставляет подростков думать.

"Составь слово"

Участники выбирают любое слово.

Из букв, которые в него входят, нужно составить как можно больше новых слов.

Или из букв, который в него входят, убрав не более 1 буквы/ добавив не более 1 буквы - нужно составить новое слово.

Участник, справившийся быстрее - побеждает

"Анаграммы"

Каждый участник игры выбирает по 5 слов и составляет анаграмму - меняет буквы местами. Потом, все загаданные участниками слова перемешиваются. Каждый участник выбирает 5 новых слов (если попадает свое - меняет). Задача участников - разгадать анаграммы и написать закодированные в них слова. Участник, справившийся быстрее - побеждает

"Смесь бульдога с носорогом"

Даны три слова: «озеро», «карандаш» и «медведь». Составьте предложение, в состав которого входили бы эти слова. Выигрывает участник, который даст как можно больше вариаций

"До чего они похожи!"

Даны два слова: «кастрюля» и «лодка». Нужно найти как можно больше общих признаков у этих предметов.

"Чужие здесь не ходят"

Даны три слова: «собака», «помидор», «солнце». Надо оставить только те слова, которые обозначают в чем-то сходные предметы (можно объединять любые - по любым признакам), а одно слово, «лишнее», в котором этого признака нет, исключить. Конечно, нужно и объяснять свой выбор. Например, помидор и солнце - круглые, значит, собака - лишняя. Ваши варианты...

"Одно и то же"

Четвертое задание называется «Одно и то же». Я называю предмет: «вертолет». Нужно найти как можно больше предметов с такими же признаками. И обязательно объяснить ответ.

«Совсем наоборот» (Найди противоположное)

Ведущий называет слово «пенал». Участники должны найти как можно больше других предметов, в чем-то противоположных данному. Желательно найти различные признаки предмета (размер, материал, назначение, принадлежность, тогда будет легче подобрать предмет с противоположным признаком.

"Всюду пригодится!"

«Во все бочки затычка». Предмет - «книга». Надо перечислить как можно больше способов его применения. Конечно, запрещаются безнравственные, варварские способы применения.

"Смотри в корень"

Дано слово - «спорт». Надо назвать как можно больше предметов, которые являются самыми существенными для этого понятия. {Спортсмен, тренировка, соревнование, олимпиада и т. п.) Каждый участник может написать на предложенные слова: по 4-5 основных признаков. В конце - проводится обсуждение и выбирается самый внимательный игрок.

"Что в лоб, что по лбу"

Дана фраза: «Весной в душе рождается надежда». Представьте себе, что все слова этой фразы внезапно исчезли из языка. Как передать смысл другими словами? Побеждает тот, у кого больше трех вариантов.

"В огороде бузина, а в Киеве дядька"

Есть два события: белка, сидя на дереве, упустила орех, и директор школы получил выговор. Надо установить между ними связь, т. е. сочинить ряд естественных переходов от первого события ко второму. (Например: «Упавший орех ударил гулявшую по лесу собаку, она с испугу побежала и укусила за ногу шедшего по дорожке мальчика, мальчик был спортсменом, из-за укуса не мог участвовать в спортивных соревнованиях, в результате его школа не заняла призового места».)

(Потом - участники сообща подводят итоги, объявляют результаты.)

"Цепочка ассоциаций"

Сидя в круге, играющие по очереди посылают друг другу мячик (можно заменить любой мягкой игрушкой), выкрикивая любое пришедшее им на ум слово. Тот, кому послали мяч, должен АВТОМАТИЧЕСКИ ответить пришедшей ему на ум ассоциацией и тут же послать мяч другому.

В этой игре НЕЛЬЗЯ: создавать паузы, разрывать цепочку ассоциаций. При несоблюдении этого правила, игрок выбывает игры.

Игра продолжается до тех пор, пока в ней не останется один человек - Победитель.

В ходе выбывания игроков, выбывшие присоединяются к жюри и получают право вместе с жюри кричать «Зачёт!» или же «Не зачёт!».

Внимание:

В этой интеллектуальной игре возможны конфликты и следующие за ними разбирательства. Это возможно потому, что часть людей выдаёт шаблонные стереотипные ассоциации, а часть (кстати, наиболее творческих людей) даёт очень сложные ассоциации, которые порой воспринимаются как нарушение правила игры, как разрыв той самой «цепочки».

Для этого в игру вводится дополнительное правило: Услышав «спорную» ассоциацию, Ведущий имеет право бросить реплику: «Поясни!»

Игрок, давший спорную ассоциацию, должен в сжатые временные сроки, чётко и лаконично объяснить-убедить жюри, прояснить группе свою ассоциацию. Раскрыть ход своих мыслей. Если ему это не удалось, он всё-таки - выбывает. Нестандартно мыслящий игрок, таким образом, решает в этой игре положенные ему «задачи повышенной сложности», что и справедливо, и полезно для хода всей игры, так как скоро (под воздействием тенденции к подражанию) вся группа перейдёт на уровень игры повышенной сложности - выкрикиванию сложных ассоциаций с лаконичными и доходчивыми пояснениями.

«Театр аббревиатур»

Эта игра относительно лёгкая, однако требует от её участников «актёрского мастерства», а значит, раскованности каждого, сплочённости группы в целом - то есть, требует предварительной разминки.

Ведущий выходит за дверь. Игроки, посоветовавшись, придумывают сообща слово.

Это слово должен будет отгадать Ведущий, когда вернётся. Буквы, из которых состоит это слово, распределяются между игроками.

Каждая буква должна соответствовать определённому типу поведения, черте характера, социальному типу. Лучше, если Вы будете играть во что-нибудь одно, например, только черты характера или только типы или профессии людей

З - зависть,

И - интеллект,

М - мнительность

А - агрессивность

И так далее...

Когда Ведущий возвращается в комнату, участники игры представляют ему пантомимы. Ведущий должен угадать, что же ему пытаются показать, а из первых букв угаданных слов - сложить и разгадать задуманное в начале игры СЛОВО.

"Буриме"

Игроки должны придумать стихотворение на предложенные рифмы. Рифм может быть сколько угодно. Оцениваются оригинальность, юмор и, конечно, литературность получившегося произведения.

"Маршрут неизвестен"

Это игра, в которой каждому требуется составить цепочку слов по принципу чайнворда: последняя буква предыдущего слова должна совпадать с начальной буквой последующего: «береза - акация - яшень - нарцисс - столетник...» и т. п. При этом выбор слов ограничивается какой-нибудь определенной темой, например, только названия растений или только названия городов и т. п. Буквы «ъ» и «ь» в расчет не принимаются - берется буква, которая предшествует им в слове. Кто в течение пяти минут сумеет составить наиболее длинную цепочку слов, тому и присуждается победа в игре.

Игра становится еще более занимательной, когда заранее даются «слово-старт» и «слово-финиш», то есть начальное и конечное слова будущей словесной цепочки. Задача играющих - составить маршрут, найти промежуточные слова между «стартом» и «финишем» в пределах заданной темы.

Допустим, начальное слово - «поезд», а конечное - «станция». Чтобы привести «поезд» на «станцию», можно пользоваться словами только железнодорожного лексикона. В приведенном примере достаточно двух таких промежуточных слов: поезд - депо - откос - станция. Но в иных случаях «маршрут» может оказаться весьма длинным и извилистым.

"Аукцион"

Ведущий называет фамилию известного писателя, а играющие по очереди называют произведения, написанные им. Победителем считается тот, кто последним, когда остальные уже «выдохлись», называет очередное произведение.

Может быть и другое условие аукциона, например, назвать какую-нибудь начальную букву (допустим «т» или «в») и предложить играющим назвать как можно больше литературных произведений, фамилий писателей, имен героев. Сферы для игры могут быть выбраны любые (музыка, искусство, современные актеры и т.д.)

" Подарки"

Одного из игроков выбирают водящим, он отправляется в путешествие, и все играющие просят его привезти им из разных городов подарки. Они называют города, но подарки не называют — они пока не знают, что «пришлют» им «родственники».

Города лучше называть общеизвестные и желательно на разные буквы. Водящий принимает все просьбы, прощается и отправляется в путешествие, т.е. выходит из комнаты.

«Путешествие» продолжается не более пяти минут — за это время водящий должен придумать, кому что привезти. Название подарка должно начинаться с той же буквы, с которой начинается название города, упомянутое каждым играющим. Так, например, назвавшему город Калуга можно привезти корзинку, кошку, корыто, копыто, колесо, капусту и т.д., а назвавшему Ставрополь — сапоги, самовар, суп, сундук и т.д.

Чем смешнее подарок, тем лучше. Главная задача водящего — запомнить, кто какой город назвал, а подарок на соответствующую букву придумать несложно.

Путешествие закончено. Все поздравляют путешественника с благополучным прибытием. Начинается раздача подарков.

— Был у вашего дедушки, — обращается водящий к тому, кто назвал город Омск, — он прислал вам ошейник.

Игрок должен принять подарок, но, если водящий ошибся, и он такого города не называл, подарок отвергается. Когда играют больше пяти человек, то одна ошибка в расчет не принимается, но за две ошибки водящего штрафуют — он обязан отдать свой фант.

"Самый-самый мой плакат"

Участники должны изобразить на плакате свое любимое занятие, желание, любимое место, друзей или себя в хорошем расположении духа. Готовые плакаты обсуждаются между всеми участниками. Главная задача - найти что-то общее, что объединяет игроков.

"Интервью: Я тебя совсем не знаю"

Игроки разбиваются на пары и в течение 10 минут проводят взаимное интервью, после которого представляют группе своего партнера. Главная задача - узнать то, что про участника не знают другие - раскрыть его с необычной для всех стороны. Представить полученный портрет можно с использованием творческих элементов: сделать рисунок, коллаж, представить как произведение искусства, как проект и др.

"В чем мне с вами повезло"

Участники разбиваются на пары и рассказывают друг другу о том, с чем, по их мнению, им повезло (отличие группы, в которой происходит игра/ семьи, коллектива). Далее участники делятся впечатлениями.

"Мы похожи?"

Игроки обращаются друг к другу, используя две фразы: «Ты похож на меня тем, что.» и «Я отличаюсь от тебя тем, что.»

"Проективный рисунок "Наша семья"

На общем ватмане, но каждый своим фломастером участники рисуют свою семью/группу. Вся работа проводится в полной тишине. Каждый рисует то, что хочет сам.

Заранее можно обговорить правила - можно ли дорисовывать чужие рисунки?

Далее происходит обсуждение нарисованного: «Какое настроение у (имя); «Как вы поняли, что за человек (имя)», «Какой эмоциональный фон получился у рисунка? конкретного человека (имя)?».

Такая работа поможет узнать о том, как нас воспринимают наши близкие.

"Мозговой штурм"

Цель: предоставить возможность демократического и ненавязчивого решения или обсуждения любых вопросов и проблем.

Все участники обсуждают проблему и выносят свои предложения на основании определенных правил. Важно очень четкое соблюдение принципов демократии - принимаются все идеи, которые произносятся вслух, даже если они кажутся бредовыми.

На следующем этапе - добавляется один критерий, который будет главным при отборе решений.

Например: самый творческий... или самый дешевый... или самый быстрый и т.д.

Проблемы для решения могут быть написаны всеми участниками игры на бумажках, свернуты и перемешаны. Выбор проблемы для решения осуществляется случайным образом: какая бумажка попала - тот вопрос и решается, даже если не все считают это проблемой.