

«Веселая переменна»

ИГРА «КОЛЕЧКО»

Цель игры: развитие умения контролировать свои эмоции, снижение эмоционального напряжения, развивает внимание.

Описание игры:

1. Ведущий показывает игрокам мелкую вещь и сообщает, что он ее сейчас спрячет. Тот, кто вещь найдет, не должен сообщать другим.
2. Все отворачиваются (уходят), ведущий прячет колечко, по сигналу все начинают искать вещь.
3. По сигналу ведущего все садятся в круг.
4. Каждый высказывает предположение, у кого колечко (высказаться должны все).
5. Ведущий просит показать, у кого колечко. Кто угадал, рассказывает, по каким признакам догадался.

ИГРА «ИНТЕРВЬЮ»

Цель игры: установление дружественных отношений, развитие коммуникативных умений.

Описание игры: Вызываются два добровольца. Один из них получает роль журналиста, другой – интересного человека, у которого берут интервью. «Журналист» получает задание – взять интересное интервью, то есть вытащить из «интересного человека» как можно больше сведений, которые могут поразить воображение «телезрителей». «Интересный человек» получает соответствующее задание: ему надо в целом честно отвечать на вопросы, но где-то соврать и соврать убедительно. Эта ложь должна продемонстрировать «телезрителям» то, чем интересен этот человек. Игра продолжается до тех пор, пока ведущий не остановит ее. Сделать это лучше в тот момент, когда интервью подошло к логическому концу, возникла некая заминка у игроков. После этого все могут высказать свое мнение об увиденном.

ИГРА «ПОМОЩЬ ДРУГА»

Цель игры: развитие навыков взаимопомощи и поддержки друг друга.

Описание игры: Выберите двух игроков. Один – водящий – должен догнать и осалить другого. Остальные дети встают по кругу на расстоянии примерно одного шага. Убегающий и водящий бегут вдоль круга, и второй пытается догнать. Но убегающий, если чувствует, что его догоняют, может попросить помощи у любого игрока в круге, выкрикнув его имя.

Тогда названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, а на его место встает первый убегавший игрок. Однако освободившееся место может занять и догоняющий, тогда водящим становится неуспевший. Игра продолжается до тех пор, пока интересно детям.

ИГРА «КРОКОДИЛ»

Цель: развитие невербальной коммуникации, преодоление психологических барьеров, препятствующих общению, путем развития спонтанности.

Описание игры: Участники разбиваются на две подгруппы и рассказываются друг против друга. Каждая команда должна загадать слово – имя существительное. Загаданное слово передается участнику противоположной команды. Получив слово, игрок становится между двумя командами. С помощью жестов и мимики в течение 2 минут объясняет слово. Нельзя при этом указывать на находящиеся в комнате предметы и людей.

Команда, которая отгадывает слово, может задавать уточняющие вопросы, на которые он жестами дает положительный или отрицательный ответ. Примерные вопросы: Это предмет? Это абстрактное понятие? Это профессия? Это едят? Покажи, как это двигается? Какого это размера? Как этим пользуются?

Если команда угадывает слово, ей начисляется один бал. Выигрывает тот, у кого больше баллов.