

Игры на знакомство

Игры на знакомство создают благоприятную обстановку в коллективе, помогают сформировать чувство общности, атмосферу сотрудничества и поддержки, а также снять стресс, напряжение, скованность, сопровождающие в той или иной степени каждого члена нового коллектива.

Игры на первичное знакомство проводятся в первый день объединения детей. Их задача – дать ребятам представление о друг о друге, способствовать тому, чтобы незнакомые сверстники стали для ребенка не чужими. Такие игры учат запоминать имена и внешность участников группы. Кроме того, они помогают отметить активистов, которые неизменно проявляют себя юмором и общительностью. Ведущий выделяет и застенчивых детей, чтобы найти к ним индивидуальный подход и помочь начать общение.

Игры на вторичное знакомство нужны для углубленного изучения личности одноклассников. Они формируют взаимосвязи между детьми. В таких упражнениях используются приемы, которые помогают узнать об увлечениях, любимых занятиях ребят. Они проводятся после того, как участники уже немного освоились в коллективе и привыкли к новой обстановке.

ДОШКОЛЬНИКИ

«Имя и фрукт»

Инструкция: Все сидят в кругу. Первый игрок представляется (например, Ваня) и называет свой любимый фрукт на первую букву своего имени («меня зовут Ваня, я люблю виноград»). Его сосед повторяет: «Ваня любит виноград» и также представляется и говорит свой любимый фрукт и т.д. по кругу, пока все друг друга не запомнят.

«Мы идем с тобой по кругу»

Инструкция: Все играющие встают в два круга, один внутри другого. Стоящие во внутреннем кругу поворачиваются направо, во внешнем кругу – налево. Двигаясь по кругу, участники произносят следующие слова:

Мы с тобой идем по кругу,
Поглядим в глаза друг другу,
На минуту замираем -
Имена запоминаем: ...

На словах «...на минуту замираем» участники останавливаются, а когда речевка закончилась, здороваются за руку с тем, напротив кого они остановились, называя при этом свое имя и т.д.

«Трям-здравствуй!»

Каждый участник должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку.

Вариация игры:

Каждому участнику выдаются карточки с сказочным персонажем. Он должен поздороваться так, как бы здоровался его персонаж. Потом нужно отгадать, кто есть кто? Самым артистичным - аплодисменты.

МЛАДШИЕ ШКОЛЬНИКИ

«Чье это сердце?»

Такая необычная игра отлично подойдет для только что созданного коллектива. Игроку выдается небольшая красная карточка в форме сердца, где он записывает свое имя. Взрослый, выступающий в роли ведущего, ходит по кругу, собирает карточки в коробочку. Участник, отдавая карточку, громко называет имя. После этого ведущий во второй раз обходит ребят по кругу. Ученик, к которому он подошел, вынимает из коробки сердце, читает имя и пытается вспомнить, кому оно принадлежит.

«Оригинальное знакомство»

Все участники образуют большой круг. Каждый из членов коллектива должен придумать себе необычный псевдоним. После этого ученики по очереди делают шаг вперед и представляются всем остальным. Например: «Я – Человек-Паук». При этом участник придумывает какой-нибудь жест и демонстрирует его остальным. Этим жестом может стать хлопок в ладоши или топанье ногами. Член коллектива, выступающий под вторым номером, повторяет имя предыдущего игрока, показанное им движение. Затем он произносит свое имя, показывает новый жест. Третий участник повторяет имена и жесты двух предыдущих игроков, придумывает свои собственные. И так по кругу до самого конца. Если кто-то из цепочки игроков вдруг ошибется, он должен повторить имя и движение ученика, выступавшего перед ним. Тогда игра опять начинает идти по кругу. Отыграв первый круг, ведущему необходимо назвать и поощрить участника, который запомнил самое длинное число имен и движений.

«Дирижер»

Участники игры выстраиваются в линию. Выбирается дирижер, он поворачивается спиной к остальным игрокам. По команде дирижера «Начинаем концерт!» ребята по очереди называют свои имена. Когда назовут все имена в ряду, начинают называть их в обратном порядке – от последнего к первому (и так несколько раз). Затем дирижер произносит «Антракт» и поворачивается лицом к игрокам. Ему необходимо вспомнить имена ребят. 1 очко - за каждое верно названное имя. Далее выбирается новый дирижер, и игра продолжается.

«Комплимент»

Перед началом игры все участники становятся в круг. Затем первый игрок начинает с комплимента своему соседу. Только комплимент должен начинаться на первую букву имени того человека, которому он адресован. Например, если Маша делает комплимент Диме, то этот комплимент должен начинаться с буквы Д: добрый, дорогой, дружелюбный и т.д. Тот, кто не сможет придумать комплимент своему соседу, выбывает из игры. Побеждают те, кто смог придумать или вспомнить наибольшее количество комплиментов.

ПОДРОСТКИ

«Автопортрет»

Каждый участник получает задание на небольшом листе нарисовать свой портрет, но в несколько необычной форме: вместо глаз нарисовать то, на что любит смотреть, вместо рта - что любит кушать, вместо ушей - то, что любит слушать, вместо волос - о чем чаще всего думает, вместо носа - то, что любит нюхать. Все портреты приклеиваются на лист ватмана: «Знакомьтесь, это мы!»

«Поле чудес»

Игрок дает остальным подсказки, чтобы они могли отгадать его имя.

Например:

- В моем имени содержится 4 буквы;
- Первая буква моего имени – «Е»;
- В моем имени 2 согласных (Егор).

Игроку, верно отгадавшему имя, достается 1 очко.

Визитка «СЕМЬ Я»

Визитка заполняется, прикрепляется, все встают и, двигаясь, стараются прочитать визитку каждого. Когда все рассаживаются, каждому по кругу предлагается назвать самое понравившееся ему другого «Я -...». Также он может этому человеку задать вопрос про это определение.