

**Муниципальное автономное учреждение дополнительного  
образования «Центр «Поиск»**

**Сборник игр для детей  
среднего и старшего школьного  
возраста творческого объединения  
«Стиль»**

**Составитель:**

*Кузнецова Татьяна Владимировна*

**с. Саранпауль 2017 г.**

### **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 детей старшего возраста и подростков. 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 «вступить или не вступить 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.

### **«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.

### **«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.

### «Рассказчик»

Для детей среднего 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 дошкольного возраста.

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 «рэкетиры», 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.

### **«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.

### **«Новый русский»**

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он будет исполнять роль «нового русского». Ему предстоит беседовать со всеми участниками игры. В процессе бесед «новый русский» должен объяснить игрокам, какие у него великолепные возможности. Но все остальные должны ему возражать, приводить свои опровержения. Например, «новый русский» утверждает,

что он в состоянии построить чудесный дом. Остальные могут ему возразить, объявив, что дом он построит совершенно обычный, ничего оригинального придумать ему все равно не удастся.

Задача ведущего – убедительно и подробно рассказать об особенностях своего дома. Дело остальных игроков – дать свою оценку действиям ведущего по пятибалльной шкале. Потом игроки меняются местами. Когда все участники игры побывают на месте ведущего, можно подводить итоги. Победителем станет игрок, набравший больше всего очков. Соответственно, именно этот игрок имеет хорошие лидерские качества, он уверен в себе и может повлиять на мнение других, заставит окружающих поверить в тот или иной факт.

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.

### **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).

### **«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 ударила 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, выскользывает 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.

### **«Ренка»**

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 убежали (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 убежать «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.

### **«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.

### **«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.

### **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.

Глава 3. Играем и общаемся – коммуникационные игры

### **«Стеклянная стена»**

Для детей от 10 до 16 лет.

Число игроков должно быть четным, так как игра будет проходить 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 ребятшек 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 А вас, 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 обделенным 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 вписаться 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 ребятишек. 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.

#### **«Я самый лучший, а ты?»**

Для детей дошкольного возраста.

Все ребятишки должны ощутить сплоченность и получить порцию ободрения и одобрения, а в атмосфере взаимовосприятия и хорошего настроения дети хоть на некоторое время позабудут о своих страхах и сомнениях. Игра рассчитана на участие не слишком большого числа детей (от 3 до 5).

Одного из ребятишек под всеобщие возгласы одобрения взгромождают на стул, и на некоторое время мечта оказаться на сцене и заслужить восторженные аплодисменты становится реальностью. Остальные плотным кольцом окружают стул и хлопают в ладоши.

На этом почетном месте должен побывать каждый из игроков, а наслаждение от игры получают и те, в чей адрес раздаются аплодисменты, и те, кто рукоплещет.

#### **«Посмотри-ка на меня!»**

Для детей от 6 до 12 лет.

Каждому игроку выдаются небольшое зеркало, лист бумаги и карандаш.

Ведущий предлагает игрокам внимательно взглядеться в свое лицо и рассмотреть свое изображение как можно внимательней в течение 5 минут. Затем ведущий направляет ребятишек, указывая, на что именно им нужно посмотреть, чтобы осознать неповторимость своего лица. Взгляд детей должен скользить сверху вниз: форма лба, линия бровей, разрез глаз, форма носа, очертания губ и подбородка.

По сигналу ведущего игроки берут в руки карандаш и начинают описывать свое собственное лицо, стараясь ни о чем не забыть и записать каждую черту и особенность. На это задание отводится определенное время, зависящее от возраста ребят и колеблющееся от 10 до 15 минут. Дошкольникам на выполнение этого задания можно дать и больше времени. После этого ведущий собирает листки бумаги и перемешивает их.

Все игроки садятся в круг и некоторое время (примерно 3—5 минут) внимательно вглядываются в лица друг друга. Затем по очереди каждый зачитывает то описание, которое ему вручает ведущий. Его задача – постараться отгадать, о каком человеке идет речь в этом описании. Он сообщает ведущему свое мнение. О том, правильное оно или нет, игрок узнает только по окончании игры.

В конце игры ведущий объявит, кто верно угадал, а кто ошибся.

### **«Я хороший, я пригожий, а вы?»**

Для детей среднего школьного возраста.

Игра поможет детям осознать свои лучшие качества и научит концентрировать свое внимание на положительных сторонах своей личности. Рассчитана она на достаточно большое четное число участников (не менее восьми человек). Перед ее началом нужно расставить стулья по кругу в два ряда так, чтобы они стояли друг против друга.

Когда все займут места, ведущий называет тему беседы. Игроки, сидящие друг против друга, начинают вести диалог на эту тему между собой. На диалог отводится определенное время (2 минуты), а когда это время истечет, ребята, сидящие во внутреннем круге, должны будут передвинуться на одно место влево, в результате этого они окажутся уже напротив других игроков.

Например, звучит вопрос: «Что тебе больше всего нравится делать?» Две минуты идет диалог, потом все передвигаются на один стул влево – и тема тоже меняется, например на такую: «Что в моем характере мне не нравится?»

Темы для обсуждения могут быть самыми разнообразными, вот несколько вариантов:

1. Мне очень нравится мой друг.
2. Мне нравятся, когда меня хвалят.
3. Я люблю рассказывать анекдоты.
4. Самый счастливый день в моей жизни.

## 5. Моя любимая книга.

В конце игры можно провести обсуждение: «На какую тему вам понравилось разговаривать больше всего?»

### **«Может быть, поговорим?»**

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Число участников от 3 человек.

Перед началом игры ведущий выдает каждому карандаш и лист бумаги и предлагает представить себе говорящие вещи, например телевизор, холодильник, дневник, футбольный мяч или мягкую игрушку.

Каждый ребенок выбирает себе предмет, который, по его мнению, может рассказать о своем хозяине много интересного и занимательного. Предметы могут быть самыми разными, различными. Дошкольникам задачу можно облегчить, предложив им выбрать из списка предметов, наиболее им близких, например: мяч, велосипед, мягкая игрушка, телевизор, радио, холодильник; шкаф, тумбочка, кровать; ручка, тетрадь, дневник.

Игру можно усложнить, предложив сначала нарисовать предмет, а потом показать его и от его имени начать рассказ, в ходе которого у детей появляется прекрасная возможность для творчества, а кроме того, они могут увидеть качества своего характера со стороны, в результате чего общая атмосфера в коллективе становится доброжелательнее.

### **«Ну-ка, все вместе уши развесьте!»**

Игра рассчитана на детей 10—12 лет.

В процессе игры каждому ребенку предоставляется возможность почувствовать и ощутить то же, что ощущает или чувствует его партнер.

Разбейте детей на пары и поставьте их спиной к спине. Затем предложите им медленно, не отрываясь друг от друга, попытаться выполнить несложные упражнения. Например, сесть на пол, а потом таким же образом встать или наклониться вправо, выпрямиться и наклониться влево.

Сложность игры в том, что обоим партнерам нужно рассчитывать физические силы, с помощью которых придется опираться на спину партнера, чтобы удобнее выполнять совместные действия.

### **«Я подарю тебе этот мир!»**

Для детей старшего школьного возраста.

Все становятся в круг. Суть игры заключается в том, что каждый игрок по очереди сначала загадывает, а потом передает другому воображаемый (невидимый) предмет. Предварительно, перед передачей этого воображаемого предмета другому, тот, кто отдает его, должен с помощью невербальных приемов – жестов, мимики, пантомимики, взгляда и т. д. – попытаться рассказать о нем. Тот, кто получает предмет в руки, должен догадаться, что ему передали.



Игра развивает в детях способность лучше понимать окружающих людей, воспитывает умение терпимо относиться к другим.

### Волшебный чемоданчик

Для детей 9—13 лет. Игра учит детей понимать друг друга с помощью зрительных впечатлений (образов).

Все садятся в один круг – и ведущий показывает им «волшебный чемоданчик», наполненный различными предметами. Из этого чемоданчика он извлекает по одной вещи. Игроки – их число должно быть не менее 3, вместе, включив воображение и фантазию, должны придумать историю жизни этой вещи, включающую в себя сведения о том, как протекало ее рождение, проходили ее детство, юность, зрелость и т. д.

Вытаскивание каждой вещи ведущий сопровождает каким-нибудь действием, тем самым делая ребятам подсказку. На месте ведущего могут побывать все желающие.

### Страшилка

Ребята разбиваются на пары и по сигналу ведущего начинают смотреть друг другу в глаза, не отрываясь. Потом звучит новый сигнал, при котором нужно отвести глаза в сторону и перевести его на другие предметы.

После этого все игроки свободно передвигаются по помещению, ведущий дает сигнал, и участники, остановившиеся рядом, начинают разговаривать между собой например, рассказывать о своем любимом занятии, соблюдая главное условие: при разговоре ни в коем случае нельзя смотреть в глаза друг другу.

Потом ведущий дает очередной сигнал, и все снова начинают двигаться, меняя направление ходьбы. По сигналу ведущего опять останавливаются и начинают рассказывать тем, кто оказался рядом, о самом интересном событии, которое произошло в их жизни, только теперь в глаза друг другу нужно пристально, не отрываясь, смотреть. Один игрок в паре выступает в роли рассказчика, а другой – в роли слушателя. По прошествии определенного времени все меняются ролями.

Это подготовительная часть.

После этого все игроки встают в круг и выбирают ведущего, он становится в центр. Ведущий выступает в роли страшного и ужасного чудовища.

Он выбирает себе жертву и набрасывается на нее.

Единственное, чем может спастись жертва, – установление визуального контакта с кем-нибудь из игроков, чтобы он пришел на помощь и крикнул имя жертвы.

После этого ведущий направляется к следующей жертве, которой тоже нужна помощь, позвать ее можно только глазами. Если игроки не оказывают помощи жертве, этот игрок тоже становится чудовищем.

### «Сейчас я спю!»

Для подростков от 12 до 15 лет.

Число игроков должно быть четным, это парная игра. Пары садятся друг против друга, каждому присваивается определенный цвет: черный или белый. Игру начинают черные.

Их задача – сообщить напарнику любую информацию вкрадчивым, заволаживающим и одновременно приятным голосом, используя в своем рассказе как можно больше доброжелательных слов, направленных в его адрес, как можно больше комплиментов. По сигналу ведущего черный цвет прекращает свой рассказ, и теперь говорить начинает белый цвет. Голос его должен звучать грубо и раздраженно, а в речи ему надо использовать только резкие, грубые и неприятные слова.

После этого игроки могут поменяться партнерами и продолжить игру по тем же правилам, но ведущий должен перед игрой определять их цвет и задавать определенную интонацию, тембр голоса.

### **«Подойди ко мне поближе, я хочу тебя обнять!»**

Эта игра учит детей выражать свои положительные чувства.

Образуется один большой круг. Игру начинает ведущий (желательно взрослый). Перед игрой он предлагает ребятам вспомнить свою любимую мягкую игрушку, а потом – чувства, которые они к ней испытывали. Далее по очереди, по цепочке все должны выразить свою симпатию друг к другу с помощью жестов и приятных слов.

Ведущий обнимает сидящего рядом с ним игрока совсем слабо, а он, в свою очередь, должен обнять своего соседа уже крепче, потом объятия постепенно набирают свою силу, пока не вернуться к ведущему.

### **«А за что? а просто так!»**

Для укрепления дружеских отношений большое значение имеет умение вовремя и по возможности искренне благодарить. Данная игра рассчитана на детей среднего и старшего школьного возраста.

Все становятся в круг и начинают выражать дружеские чувства, то есть благодарить друг друга за что-то, а может быть, и просто так. Одного человека выбирают и ставят в центр. К нему подходят по очереди игроки и говорят спасибо за... А вот за что, нужно придумать самостоятельно. Возможные варианты ответов: за хорошее настроение; за то, что ты всегда рядом; за то, что ты меня понимаешь.

И дальше по этому же принципу. Тот, кто заходит в круг, обратно на свое место не возвращается, поэтому компания в центре постепенно увеличивается и разрастается. Для установления дружеского контакта игроки могут обнять друг друга за талию или за плечи, а когда все окажутся в центре, игра завершается одним дружным и крепким объятием.

Кукла Маша, кукла Даша...

Игра рассчитана на детей младшего школьного возраста. Все становятся в круг и считалкой выбирают человека, который должен лечь на пол, расслабиться и постараться представить, что он кошка, которая отдыхает.

Все остальные игроки должны подойти к этой «игрушке» и поиграть с ней, причем сделать это ласково и нежно. Ее можно гладить, трепать, похлопывать, то есть делать все, что доставило бы ей удовольствие.

Потом можно разнообразить игру. Для этого играющие разбиваются на небольшие, в зависимости от общего числа игроков группы, и каждый из членов этой группы пусть на некоторое время превратится в такую живую игрушку и получит свою порцию тепла и внимания.

Эта игра направлена на то, чтобы во время установления контакта между детьми они не чувствовали скованности и стеснительности, а вели себя естественно и раскрепощенно, то есть показывали себя такими, какие они есть на самом деле. В течение этой игры дети могут получить порцию нежности, ласки, заботы и внимания, которых им так не хватает в обыденной жизни.

### **«Давайте говорить друг другу комплименты!»**

Для детей любого возраста.

Здесь не нужно ничего особенно придумывать: в частности, за что можно похвалить своего друга и сказать ему приятные слова. Нужно только постараться представить, каким вы хотели бы видеть своего друга.

Участники разбиваются на группы, в каждой из которых должно быть примерно по 3—5 человек. Игроки каждой команды становятся друг за другом. Желательно, чтобы впереди каждой (или одной) из групп стояли взрослые, которые и начинают игру, хваля ребенка, стоящего рядом, за что-нибудь, например за доброту, за искренность, за красивые волосы... в общем, за что угодно. Тот ребенок, в свою очередь, делает комплимент своему соседу, и т. д. Комплимент может быть действительно за что-то или же – просто так. Допустимы и одно приятное слово, и целая речь, то есть – признание в любви к своему другу.

Игра усложнится, если включить в нее элементы тренировки памяти. Игрок, стоящий сзади, не только придумывает свой комплимент, но и повторяет слова, сказанные в его адрес, а также комплименты, прозвучавшие в адрес детей, стоящих перед ним.

В процессе игры дети учатся воспринимать приятные слова, сказанные в свой адрес, ведь не секрет, что с этими достойно справиться могут даже не все взрослые, не говоря уже о детях. Одни в такой ситуации теряются, а другие, наоборот, начинают задаваться.

### **«Мы с тобой похожи? Может быть!»**

Для детей среднего и старшего школьного возраста. Игра направлена на формирование в детях убеждения, что каждый из их неповторим, и в то же время у них есть общие черты и сходства.

Перед игрой всем раздают по листу бумаги и карандашу. Игроки разбиваются на пары и занимают место там, где им хочется. Задача партнеров – за определенное время (1—2 минуты) отыскать во внешности друг друга десять общих черт, а затем столько же черт, которые отличают их друг от друга. Отсчет времени происходит по сигналу ведущего.

После этого каждая пара рисует две картинки. На одной из них пусть будет изображено, чем партнеры похожи друг на друга, а на другой – что их отличает.

По окончании игры все рассаживаются в один общий круг и демонстрируют получившиеся у них рисунки, зачитывают сходства и различия. Победившей парой признается та, чей рисунок наиболее интересен и отвечает правилам игры.

### **«Я тебе открою тайну!»**

В эту игру можно играть в течение нескольких дней, даже целую неделю. Все рассаживаются в один общий круг, а ведущий, обходя его, предлагает всем тянуть жребий – листочек, на котором написано имя одного из игроков. Оно не разглашается.

А в течение следующей недели (или нескольких дней) нужно быть «тайным» другом того, чье имя досталось, а это означает – делать добрые дела (по возможности, тайно и незаметно) и сюрпризы. Если этот сюрприз вызывает у ребенка радость или улыбку, то «тайный» друг может записать себе 1 балл. Через определенное время, когда игра закончится, всей компании нужно постараться вместе отгадать: кто чьим другом был? Сколько приятных минут подарил? Сколько баллов в общей сумме набрал? И таким образом выявляется имя победителя.

### **«Раз, два, три – попробуй, повтори!»**

Для детей от 8 до 12 лет.

Ведущий договаривается с игроками о том, что они будут повторять все его жесты, кроме одного – на который он наложит табу. Но вместо этого запретного движения игроки должны придумать и выполнить какое-то свое движение. Например, если нельзя наклоняться, они могут вместо этого прыгать, бегать, приседать, отжиматься и т. д.

Для детей постарше игру можно усложнить: например, каждому ребенку нужно делать что-то одно, то есть не сбиваться с ритма, не поддаваться искушению повторять движения вслед за ведущим или другими игроками.

### **«Королевство кривых зеркал»**

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Играющие рассаживаются в круг и представляют, что в данный момент они прихорашиваются перед большим зеркалом. Сначала они делают одно движение – замирают на секунду, затем опять смотрят в зеркало, потом второе движение – и опять перерыв. Игра движется по направлению влево, каждый игрок повторяет первое движение соседа, но только тогда, когда он уже начинает делать второе движение. Следующий игрок должен повторить это же движение, но уже с опозданием на два движения – и так далее по кругу.

### **«Зеркало»**

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Участники разбиваются на пары и становятся друг против друга. Один из пары начинает делать движения, а другой является как бы отражением первого в зеркале и старается повторять все движения, следя за синхронностью выполнения. Через определенное время игроки меняются ролями.

Необходимо перед началом игры предупредить ребят, что нельзя выполнять движения слишком быстро и не нужно выполнять слишком сложных движений.

## Слово за словом

Для детей в возрасте от 10 до 13 лет. Число игроков должно быть четным, так как действие происходит по парам.

Пара игроков становится друг против друга. Один игрок в паре называет любое существительное (вода, книга, окно и другие) и бросает воображаемый мяч партнеру, тот в свою очередь должен, поймав мяч, назвать глагол, подходящий по смыслу к названному существительному. После этого он называет существительное и бросает (посылает) мяч своему партнеру. И так далее.

### «Ритм по кругу»

Для детей старшего школьного возраста.

Участники игры становятся в круг, их должно быть не меньше четырех человек, один из них – ведущий. Сначала ведущий прохлопывает в ладоши определенный ритм, все стараются этот ритм запомнить. Далее каждый из стоящих в круге повторяет этот ритм. Затем задача усложняется: необходимо воспроизвести заданный ритм всем вместе, при этом каждый делает только один хлопок, когда подходит его очередь, в результате должен получиться нужный ритмический рисунок. Результативность игры зависит от скоординированности действий всех ребят.

### «Парные интерактивные игры для детей «Алло, мы ищем таланты»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные делятся на пары, в которых один будет «руководителем», второй – «исполнителем». Ведущий подходит поочередно к каждой паре игроков и подробно объясняет задание «руководителю». Вторым участником, «исполнителем», не должен слышать этого объяснения. Задание заключается в следующем: «исполнитель» должен спеть вслух какую-то песню. Ведущий может заказать исполнение самых разных песен – от русских народных до современных. Но особая сложность заключается в том, что «руководитель» должен четко и понятно объяснить «исполнителю», какая именно песня должна прозвучать. При этом нельзя произносить вслух название песни. Можно только использовать намеки и уклончивые фразы.

Допустим, от «исполнителя» требуется спеть русскую народную песню «Во поле береза стояла». «Руководитель» может объяснить это следующим образом: «Представь, что ты находишься на природе, вокруг тебя открытая местность. Там растут деревья, они зеленые, красивые... Особенно обращает на себя внимание одно дерево, потому что оно самое красивое...»

Если «исполнитель» догадается, какую песню он должен исполнить, то и ему самому, и «руководителю» засчитывается очко. Если же «исполнитель» не догадался, значит он не наделен хорошей сообразительностью или «руководитель» недостаточно образно объяснил ему, что от него требуется. В итоге «руководитель» получает право на более близкое к теме объяснение, например может сказать, что дерево было не простое, а «кудрявое». Если «исполнитель» и после этого не догадается, ведущий сам может объяснить, но в этом случае «руководителю» и «исполнителю» не засчитывается очко, так как пара не смогла справиться со своим заданием. Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не попробует себя в роли «руководителя» и «исполнителя».

### «Все наоборот»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные игроки делятся на пары, в которых один исполняет роль «начальника», а другой – «подчиненного». Ведущему надо внимательно наблюдать за ходом игры, чтобы не было никаких нарушений.

Задание заключается в каком-то действии, которое нужно выполнить. «Главный» дает задание «подчиненному», а тот его выполняет. Но сложность в том, что «подчиненный» должен все сделать не так, как ему объяснит «начальник», а совсем наоборот. Например, «главный» дает задание: «Изобрази хулигана, найди кого-то из нашей компании и устрой с ним драку. Потом дерни за косичку девочку и обзови ее».

«Подчиненный» должен вести себя не как хулиган, а как интеллигентный человек. Ему надо подойти к какому-то игроку и вежливо с ним поздороваться, а не устраивать драку. Затем он идет к какой-то девочке и приглашает ее на танец, вместо того чтобы дергать за косичку. Он не должен обзывать ее, ему следует сказать ей какой-то комплимент. Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не попробует себя в роли «главного» и «подчиненного».

### **Пантомима**

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные ребята делятся на пары, в которых одному придется объяснять, другому – выполнять. Сначала «руководители» говорят ведущему, что они придумали. Задания могут быть самыми разными. Например, один «руководитель» заставит «исполнителя» изобразить балерину, другой – учителя, третий – строителя, четвертый – гимнаста, и т. д. При этом «исполнители» не должны слушать разговор «руководителя» с ведущим.

Дальше начинается собственно игра. Каждый «руководитель» старательно объясняет «исполнителю», что именно от него требуется. Объяснения должны звучать примерно так: «Встань в позу ласточки, вытяни вверх руки и грациозно изогнись». Данная пантомима будет изображать гимнаста. Задача «исполнителя» – точно следовать объяснениям своего «руководителя». А все остальные должны догадаться, что изображает данная пантомима. Если игроки догадаются, что именно символизирует эта фигура, то и «руководитель», и «исполнитель» получают по одному очку.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не попробует на себе роли «исполнителя» и «руководителя». В игре нет победителей и побежденных, но в итоге можно подсчитать очки. Те, кто наберет их больше, могут считать себя наиболее сообразительными и находчивыми.

### **Театралы**

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он не принимает участия в игре, а является судьей, наблюдает за остальными игроками. Все должны разделиться на пары, в которых один становится «актером», другой – «зрителем». Задача «зрителя» – объяснить «актеру», что именно он желает увидеть.

Допустим, «зритель» задумал «посмотреть» спектакль про злого волшебника. И он дает задание «актеру», чтобы тот сделал злобную гримасу, а руками производил какие-то

непонятные движения. Впрочем, объяснения могут варьироваться в зависимости от фантазии «зрителя». «Актер» безоговорочно выполняет то, что ему говорят. А окружающие пытаются отгадать, что именно зашифровано в выступлении «актера».

Если большинство верно угадали, то «зрителю» и «актеру» засчитывается по одному очку. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не попробует на себе роли «актера» и «зрителя».

### **«Художник, что рисует дождь»**

Для детей старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные делятся на пары, в которых один игрок будет «руководителем», другой – «художником». «Руководитель» должен объяснить «художнику», что именно тот должен изобразить, но не напрямую, а прозрачными намеками, уклончиво. Например, «руководитель» говорит: «Сначала нарисуй длинную вертикальную линию. Затем рядом с ней нарисуй еще несколько таких же». «Художник» изображает все, что ему сказано. Затем все игроки, в том числе и сам художник, начинают смотреть на рисунок и отгадывать, что именно там изображено. Например, рисунок с несколькими вертикальными линиями изображает дождь. Рисунки могут быть как простыми, так и сложными. То есть «руководитель» поэтапно говорит, какую фигуру и в какой последовательности нужно нарисовать. А потом все изображения должны органично слиться в единый рисунок.

### **Спичечный колодец**

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные делятся на пары. Пары должны сесть спиной друг к другу, для этого можно использовать стулья или скамеечки. Каждый берет себе несколько спичек. Ведущий поочередно подходит к каждой паре игроков и из спичек выкладывает какую-то фигуру. Например, спичечный колодец. Второй игрок остается в неведении, какую именно фигуру изобразил ведущий у его напарника.

Задача первого игрока – объяснить второму, какую фигуру он должен сделать. Но при этом нельзя говорить просто: «Изобрази колодец». Задание должно быть построено следующим образом: «Возьми одну спичку и положи ее горизонтально, так, чтобы ее серная головка была направлена вправо. Рядом с ней справа положи еще одну спичку в вертикальном положении, так, чтобы ее серная головка была направлена вниз». И дальнейшее объяснение также должно быть построено аналогичным образом. В итоге второй игрок выкладывает из спичек какую-то фигуру.

Потом ведущий проверяет фигуры у всех игроков. Если все сделано правильно, значит каждый получает по одному очку. Игра продолжается, но игроки меняются местами. В конце игры подсчитываются очки. Победителем считается тот, кто наберет больше очков.

### **Хороший танец**

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные делятся на пары. Один из игроков становится «главным», другой – «подчиненным».

Каждая пара должна исполнить какой-то танец. Сложность в том, что задумывает танец «главный», «подчиненный» не знает, какие движения нужно выполнять. Поэтому «главный» должен подробно и понятно объяснять каждое движение. Танец может быть как медленным, так и быстрым. Но двигаться все должны в унисон.

Итак, когда начинается танец, «главный» может построить объяснения таким образом: «Сначала отведи правую руку немного назад, потом левую ногу в сторону, затем поверни голову влево...» и так далее. Остальные участники игры, в том числе и ведущий, наблюдают за танцем каждой пары. Если игроки танцуют действительно хорошо, им обоим засчитывается очко. Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не попробует себя в роли и «главного», и «подчиненного». Потом ведущий подсчитывает очки. Победителем будет тот, у кого их больше всего.

### **«Повтори за мной»**

Для детей старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные делятся на пары. Каждая пара по очереди выходит на «сцену» – и в этот момент на них должны внимательно смотреть все остальные. Одному игроку в паре завязывают глаза. А другой в это время должен внимательно следить за движениями ведущего, который показывает различные жесты: например, поднимает руки вверх, затем начинает вращать ими в разные стороны. Игрок с открытыми глазами должен объяснять своему напарнику, что именно от него требуется.

Объяснение строите примерно таким образом: «Сначала подними руки вверх, затем чуть-чуть их наклони влево (или вправо), потом быстро перенеси руки вперед, затем – в другую сторону...» Словом, не нужно сразу говорить, какое движение требуется, следует объяснять постепенно, описывая поочередно каждое предполагаемое движение. Остальные следят за действиями игрока с завязанными глазами.

Если в результате объяснений его движения синхронны жестам ведущего следовательно, каждый игрок этой пары получает по одному очку. Игра продолжается, на всеобщее обозрение выходит следующая пара, и так до тех пор, пока каждый не попробует себя в ролях и объясняющего, и исполняющего. Победителем можно считать тех, кто наберет больше очков.

### **Лабиринт**

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные делятся на пары. Для этой игры пригодятся небольшие кубики, например такие, которыми играют маленькие дети. На полу из кубиков нужно построить лабиринт. Его придется пройти всем парам игроков поочередно. Один игрок в каждой паре становится «руководителем», второй – «путешественником». «Путешественнику» завязывают глаза, чтобы он не видел собственно лабиринта. А второй должен давать ему подробные указания, чтобы он прошел все ходы. Объяснения могут звучать примерно таким образом: «Сначала иди прямо. Сделай ровно два шага, поворачивай налево. Теперь сделай три шага и поверни направо...».

Если игрок пройдет лабиринт правильно, действуя по указаниям партнера, то и «руководителю», и «путешественнику» засчитывается по одному очку. Затем в лабиринт входит другая пара. Они должны точно таким же образом пройти его. Ведущий внимательно следит за действиями игроков, а в завершение подводит итоги. Игра



продолжается до тех пор, пока каждый не попробует себя в роли и «руководителя», и «путешественника». Победителя определяют по количеству очков.

\* \* \*

Во всех приведенных ниже играх принимают участие по два игрока, желательно одного и того же возраста, чтобы у одного не было преимущества над другим.

### **Игра в слова**

Для детей 10—15 лет.

Игроки решают, кто из них начинает. Смысл игры в следующем: тот, кто начинает, говорит любое слово, а второй игрок должен продолжить, назвав слово, начинающееся на последнюю букву в слове, произнесенном первым игроком. Затем первый игрок называет слово, которое начинается на последнюю букву слова, сказанного вторым игроком, и т. д. Игроки могут вносить ограничения, например нельзя называть материки, города и реки. Хотя могут внести и послабления, то есть называть любое слово, пришедшее на ум, независимо от его значения, и использование одного и того же слова несколько раз.

Объясним на примере. Предположим, первый игрок сказал: «дерево», значит второй игрок должен произнести слово на букву «о», например «океан», в ответ первый игрок говорит: «нокаут». И так до тех пор, пока у игроков не закончится словарный запас.

### **«Кто больше знает?»**

Для детей среднего школьного возраста.

Одна из самых простых игр, состоит она в том, что один из игроков «про себя», то есть не произнося вслух, называет весь алфавит, а второй, немного подождя, должен сказать «стоп», в результате чего первый игрок называет букву, которую он только что произнес мысленно. Затем оба игрока пишут на бумаге, хотя при желании можно и устно, и не показывая свои записи друг другу, все слова, которые они знают на данную букву.

До начала игры игроки договариваются о времени, которое дается на то, чтобы вспомнить как можно больше слов. По истечении этого времени игроки по очереди называют свои слова. Выигрывает тот, кто назовет больше слов. Затем игра начинается с самого начала, но на этот раз алфавит произносит победитель.

### **Имя, город, животное**

Для детей старшего школьного возраста.

Эта игра похожа на предыдущую тем, что в ней один из игроков также повторяет алфавит в уме, не произнося его вслух, а второй должен сказать: «стоп». Затем каждый из игроков делит свой лист бумаги на следующие колонки: «имя мальчика», «имя девочки», «растение», «животное», «город», «очки». Игроки вписывают графы слова, начинающиеся на выбранную букву.

Если у игроков будут совпадать слова, каждый из них получает по 5 очков, а не совпадают – по 10. Каждый из игроков подсчитывает таким образом количество своих очков, которое записывается в графу «очки».

Много из одного

Для детей старшего школьного возраста.

Чтобы организовать эту игру, понадобится словарь или любая другая книга. Там необходимо найти длинное слово, для начинающих желательно, чтобы в нем содержалось достаточно гласных и согласных букв.

Выбрав слово, игроки договариваются о времени, данном на то, чтобы составить из найденного слова другие слова. По истечении времени игроки по очереди называют все слова, которые они придумали. Выигрывает тот, кто составил больше слов.

### **Лучший метатель копья**

Участвовать в этой игре могут все, независимо от возраста.

Сначала нужны предварительные приготовления. Возьмите длинную нитку, подвесьте к ней металлическое кольцо небольшого диаметра и прикрепите эту конструкцию к какому-нибудь предмету так, чтобы кольцо располагалось примерно на уровне человеческого роста.

Первый участник берет в руки короткую палку такой толщины, чтобы она могла легко проходить сквозь кольцо. С некоторого расстояния, о величине которого нужно договориться заранее, игрок стремительно приближается к кольцу. Его задача – попасть в него импровизированным копьем. Если это удастся, значит участник имеет право продолжать игру.

Если же попасть в кольцо не удастся, право хода переходит к следующему игроку.

За каждый раз попадания в кольцо игрок получает очко. Игра может продолжаться сколько угодно. Или, по другим правилам, игроки могут заранее договориться о том, сколько времени будет длиться игра. Победителем считается тот, кто по истечении определенного времени будет иметь больше очков.

### **В алфавитном порядке**

Участвуют дети среднего и старшего школьного возраста.

Для начала игроки должны определить отрезок времени, в течение которого будет длиться игра. Затем каждый берет по листочку бумаги и карандашу и приступает к выполнению задания. Оно состоит в том, чтобы за определенный промежуток времени в алфавитном порядке составить описание предметов, находящихся в комнате.

Можно поставить дополнительные условия. Например, такое, чтобы были задействованы все буквы алфавита. Можно записывать несколько предметов на каждую букву. Победителем считается тот, кто составит самый полный список, управившись за отведенное время.

### **«Продолжи»**

Участвовать в этой игре можно всем, независимо от возраста.

Один игрок начинает говорить какую-нибудь фразу, называет первую ее часть, а второй подхватывает и продолжает. Потом они меняются ролями. За каждую удачно законченную фразу игрок получает очко. Победителем считается тот, кто за определенное

время наберет больше очков. О том, сколько будет продолжаться игра, следует договориться заранее.

### **Описания**

В игре могут принимать участие ребяташки младшего и среднего школьного возраста.

Сначала следует приготовить несколько рисунков любого содержания. Затем каждый игрок прикрепляет себе на спину один из приготовленных рисунков. Оба участника становятся друг перед другом, встают на одну ногу, другую придерживают рукой. Задача каждого игрока – заглянуть за спину соперника, чтобы иметь возможность описать рисунок, прикрепленный на его спине. Тот, кто сделает это полнее, получает одно очко.

Игрок должен не только попытаться заглянуть за спину своего противника, но и помешать ему сделать то же самое.

Все совсем наоборот

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Игра содержит два тура, аналогичных друг другу. Сначала ребята встают лицом друг к другу, и в таком положении их привязывают. Задача игроков состоит в том, чтобы, сохраняя такое положение, выполнить определенное задание: например, нарисовать совместными усилиями чей-то портрет. Если участники справятся с заданием в первом туре, в дальнейшем их действия можно усложнить. Во втором туре игроки становятся спиной друг к другу – и их снова привязывают. Задание они снова должны выполнять вместе.

### **«Бросок, еще бросок»**

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Игра представляет собой своеобразное соревнование. На полу или на земле нужно начертить черту. Сначала первый игрок пытается, не переступая этой черты, как можно дальше бросить спичку, словно копье. Его достижение следует отметить, отчертив мелом расстояние, на которое упала спичка. Затем к выполнению задачи приступает второй игрок, который пытается бросить спичку еще дальше. Победителем считается тот, чей бросок будет дальше.

О количестве бросков игроки договариваются между собой заранее.

### **«Чепуха»**

Участвовать в игре могут школьники среднего и старшего возраста. Обычно эта игра пользуется популярностью на школьных переменах и скучных уроках.

Игроки берут длинный и узкий листок бумаги, первый пишет в самом начале любую фразу, которая в данный момент придет ему в голову. Потом заворачивает край листа, чтобы его товарищу не было видно написанное. Следующую фразу пишет другой игрок, действуя аналогично первому.

В конце игры ребята читают то, что получилось. Победителей и побежденных в этой игре нет.

### **«Нарисуем совместными усилиями»**

Для учащихся старших классов.

На листе бумаги первый игрок рисует нечто абстрактное.

Задача другого – логически закончить рисунок, желательно нарисовав его таким, каким он был задуман. В конце концов должен получиться какой-то предмет. Потом игроки меняются ролями. В этой игре нет ни победителей, ни побежденных. Ее продолжительность по времени ограничивать необязательно, но при желании можно.

### **«Наблюдатели»**

Для среднего и старшего школьного возраста.

Игра развивает наблюдательность. Двое ребят выходят на середину комнаты, встают спиной друг к другу, берутся под руки. Потом они начинают медленно вращаться. Игроки делают один круг – и в течение этого времени им следует как можно лучше рассмотреть окружающую обстановку. Желательно при этом запомнить детали.

Потом они останавливаются, один из них выбирает что-нибудь из окружающей обстановки и поворачивается к этому предмету лицом. Другой игрок таким образом окажется к выбранной вещи спиной.

Далее первый игрок начинает задавать вопросы относительно того, что он видит, а его противник – нет, но он должен отвечать на задаваемые ему вопросы, о количестве которых следует договориться заранее.

Потом игроки меняются ролями. Верные ответы засчитываются и приносят одно очко. Победителем считается тот, кто за определенное время наберет больше очков.

### **«Шляпу сними!»**

Участвовать в той игре могут с успехом как ребяташки младшего школьного возраста, так и все остальные.

Для начала нужно на полу мелом начертить круг. Затем оба игрока входят в него. На голове у каждого из них должен красоваться какой-нибудь головной убор – шляпа или шапка, а руки следует привязать к туловищу.

Задача игроков заключается в том, чтобы снять шапку с головы соперника и не позволить снять свою. О продолжительности игры по времени договариваются заранее. Победителем считается тот, кому удастся остаться в шапке и сбить ее с головы соперника.

Игру можно несколько усложнить и разнообразить, если ввести дополнительное правило. Например, игроки могут соревноваться, прыгая на одной ноге.

### **Конкурс карикатур**

Участвовать в этой игре могут все, без ограничений по возрасту.

Устраивается конкурс на лучшую карикатуру. За определенный промежуток времени, о котором следует договориться заранее, ребята должны изготовить карикатуры друг на друга, причем так, чтобы смешной рисунок передавал характерные черты изображаемого человека. Для участия в игре выдаются два листа бумаги и карандаши. Карикатура может быть как черно-белой, так и цветной, в зависимости от желания «авторов». Самым главным условием является то, чтобы рисунки были похожими на оригинал.

Тот, кто нарисует самую похожую и смешную карикатуру, считается победителем.

Спеть песню

Участвовать в этой игре могут все, независимо от возрастной характеристики.

Берется текст известной песни, написанный на листе бумаги. Первую фразу песни поет один игрок, потом подхватывает другой. Таким образом и поется песня, причем припев игроки исполняют коллективно.

Можно ввести дополнительные правила. Например, пойте песню под музыку, абсолютно не соответствующую тексту. Победителей и побежденных в этой игре нет. О выборе песенного текста игрокам следует договориться между собой.

Глава 4. Внимание, только внимание

### **Кто самый внимательный?**

Эта игра подходит детям любого возраста, она прекрасно развивает внимание и память. Участвовать могут сколько угодно человек.

Выберите ведущего. На столе разложите от 5 и больше (в зависимости от возраста играющих детей) разнообразных предметов. Предложите ребятишкам рассматривать лежащие предметы в течение 1—2 минут. После этого все должны выйти из комнаты или отвернуться от стола. В это время ведущий изменит расположение предметов или уберет один (несколько) из них. Вернувшись к столу, дети должны постараться определить, что изменилось в расположении и количестве предметов. Побеждает в игре тот, кто первым отметит больше изменений.

Чем старше дети, играющие в эту игру, тем больше предметов вы можете раскладывать и тем больше изменений в их расположении и количестве производить. Маленьким детям легче запоминать крупные и сильно отличающиеся друг от друга предметы, поэтому вы можете использовать геометрические фигуры, как объемные, так и вырезанные из плотной бумаги. Для детей старшего возраста можно усложнить задание, раскладывая больше некрупных и даже похожих друг на друга предметов.

### **«Мой волшебный сундучок»**

Игра способствует развитию не только памяти и внимания детей, но и воображения. Потребность запоминать достаточно длинный перечень самых разных предметов, никак не связанных между собой, учит ребенка образному мышлению и умению создавать ассоциативные связи между различными предметами.

Участвовать в игре могут от двух ребятишек, при этом оптимальное число составляет 3—5 человек. Она не требует никакой специальной подготовки, играть в нее можно в любом месте. Участвовать в ней могут дети старше 5 лет.

Начните игру с фразы: «Я достаю из моего волшебного сундучка...» и назовите то, что вы достаете. Это может быть какое-либо животное, предмет, пища или одежда. Например, вы сказали: «Я достаю из своего волшебного сундучка книгу». Следующий игрок должен сказать: «Я достаю из своего волшебного сундучка книгу и...» – он добавляет свой предмет. Следующий игрок будет «доставать из сундучка» уже три предмета, и так далее. Список предметов будет увеличиваться до тех пор, пока игроки в состоянии его запомнить. Тот, кто пропускает какое-либо название предмета или путает их порядок, выходит из игры. Победителем считается игрок, последним оставшийся в игре.

Вы можете посоветовать игрокам для лучшего запоминания порядка названных слов попытаться представить их в виде картинок. При этом в одной картинке должны быть задействованы несколько предметов, в той последовательности, в которой их необходимо назвать. Например, игрок должен произнести: «Я достаю из своего волшебного сундучка черепаху, книгу и шоколадку». Для того чтобы запомнить последовательность слов, можно представить себе черепаху, которая читает книгу и ест шоколад.

### **«Повторите!»**

Участвовать в этой игре могут дети любого возраста. Число игроков не ограничено. Игра требует не только повышенного внимания, но и способствует развитию реакции.

Выберите ведущего. Остальные игроки должны разместиться напротив него. Ведущий будет произносить различные слова, когда же он скажет: «Повторите», дети должны повторить то слово, которое последует за «Повторите». Если же это ключевое слово не звучит, вы должны молчать. При этом игру следует вести в достаточно быстром темпе, а ведущему следует стараться как можно больше сбивать и путать игроков.

Примером его речи могут служить следующие слова:

- Повторите – дом. (Дети должны повторить).
- Повторите – игрушка. (Должны повторить).
- Повторяете за мной – кино. (Все должны молчать).

Ведущий должен постепенно увеличивать темп игры.

– Говорите – кошка. Повторите – буфет. Повторяйте – река. Скажите – медведь. Повторите за мной – колбаса, и т. д.

Игроки, делающие ошибки, повторяя то, что не следует, выходят из игры. Победителем объявляется тот игрок, который меньше всех ошибается или не делает ошибок вовсе.

### **«Садовник»**

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста; желательно, чтобы число участников было не меньше 10.

Выберите ведущего. Им нередко становится взрослый человек.

Все дети берут себе названия цветов. Ведущий начинает игру, произнося следующий текст: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...», и называет один из цветков из числа избранных детьми. Например, "...кроме розы». «Роза» немедленно должна откликнуться: «Ой!». Ведущий или кто-то из игроков спрашивает: «Что с тобой?» «Роза» отвечает: «Влюблена». Тот же игрок или ведущий спрашивает: «В кого?» «Роза» отвечает, например, «В фиалку». Немедленно должна отозваться «Фиалка»: «Ой!» и т. д. Если вы не откликнулись, когда назвали ваш цветок, или сами «влюбились» в того, кого здесь нет, то вы проиграли. Игра начинается сначала.

### «Детектив»

Эта игра подобна предыдущей, но в нее больше любят играть мальчишки. Она способствует развитию концентрации внимания на чем-то и развивает память. Оптимальное число игроков должно быть не менее 7—10.

Выберите ведущего – это и будет «детектив». Он должен выйти из комнаты. В это время дети распределяют между собой цвета. «Детектив» должен войти в комнату и начать игру словами: «Внимание! Совершено ограбление! Пропали серебряные часы. Я считаю, что часы у „Синего“». «Синий» должен ответить: «Нет, часов у меня нет. Часы у „Красного“». «Красный» в свою очередь должен назвать другой цвет, и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из играющих не назовет цвет, который в игре не представлен, или не откликнется. Проигравший сам должен стать «детективом».

### «Мои друзья»

Эта игра идеально подойдет большой компании детей как младшего, так и старшего школьного возраста, которые достаточно знают друг друга. Число игроков не ограничено.

Перед началом игроки должныделиться на две команды.

Из каждой команды выходит один игрок. Поставьте обоих участников спинами друг к другу и начинайте задавать им вопросы, которые касаются присутствующих в комнате.

Например, такие:

- Кто из ребят самый старший (младший)?
- У кого из присутствующих темные волосы?
- У кого стрижка короче, у Саши или у Вани?
- Кто выше, Света или Аня?
- Кто из присутствующих родился зимой?
- У кого что-то из одежды красного цвета?

Вы можете придумывать эти вопросы в ходе игры или подготовить их заранее. При этом самыми сложными для игроков будут вопросы, касающиеся внешности тех, к кому они находятся спиной.

### **Мур-мяу**

В эту игру любят играть дети старше 8—9 лет, поскольку она требует постоянного внимания и одновременно создает веселую суматоху, мешающую сосредоточиться. Лучше всего, если игроков будет 2—3 человека, но допускается и больше.

Есть и упрощенный вариант, на котором лучше всего потренироваться начинающим. Посадите детей друг против друга. Они должны начать считать до 30 или 50, называя при этом числа по очереди. Вместо каждого третьего числа дети должны произносить: «мур». При этом получается такая цепочка: «Один, два, мур, четыре, пять, мур, семь, восемь, мур, десять, одиннадцать, мур...» и т. д. Если кто-то ошибается, он выходит из игры. Победителем можно считать того игрока, который останется в игре последним.

Более сложный вариант подойдет тем, кто уже какое-то время потренировался. Игроки рассаживаются друг против друга и начинают считать, но при этом вместо каждого числа, которое делится на 3, произносят «мур»; вместо чисел, делящихся на 4, — «мяу», вместо тех чисел, которые делятся и на 3 и на 4 (например, 12, 24, 36 и т. д.) — «мур-мяу». При этом получается такая последовательность: «Один, два, мур, мяу, пять, мур, семь, мяу, мур, десять, одиннадцать, мур-мяу, тринадцать...» и т. д. Те, кто ошибаются, выбывают из игры.

Вы можете по своему усмотрению менять правила игры — например, заменяя словами числа, делящиеся на 5, или изменять сами слова на «кыш», «фу — ты» или «ух». В любом случае выигрывает игрок, оставшийся последним.

Если нет возможности бегать, играйте стоя или сидя перед ведущим на стульях. Игроки могут не дотрагиваться до своей одежды, а называть какой-либо предмет, окрашенный в цвет, названный ведущим. Тот, кто не придумает своего варианта или повторит уже сказанное, меняется с ведущим местами.

### **Найди закономерность**

Заранее подготовьте логические карты. Из картона или плотной бумаги вырежьте 24 одинаковых квадрата. Возьмите 4 цветных карандаша: желтый, зеленый, красный и синий. На каждом бумажном квадрате одним из карандашей нарисуйте геометрическую фигуру: круг, квадрат или треугольник. На оставшихся картах теми же цветами нарисуйте эти же фигуры, но меньших размеров. Получится, что каждая из карточек будет обладать определенными свойствами; например, если на ней изображен желтый маленький треугольник, то ее свойства «желтый», «маленький», «треугольный». Это многообразие свойств позволяет использовать логические карты в разнообразных играх, развивающих память, внимание и эрудицию.

В эту игру с удовольствием играют дети среднего и старшего школьного возраста. Число игроков от двух.

Загадайте и запишите на листочке закономерность при раскладке карт; например, вы решили, что каждая нечетная карта будет иметь свойство «желтой». Предложите игрокам брать из стопки по одной карте и выкладывать перед вами в ряд. Если карта ложится не так, как вы задумали, отложите ее в сторону. После этого любой игрок может назвать вам задуманную закономерность. Если он угадал, значит выигрывает, если нет — выбывает из игры. В том случае, если в игре участвуют всего два человека, она



продолжается до тех пор, пока не кончатся карты или второй игрок не угадает, что задумал первый.

### **Веселая азбука**

Для участия в этой игре совсем не обязательно знать алфавит, но дети уже должны иметь представление о связи между буквами, звуками и словами. Эта игра тренирует внимание и развивает наблюдательность, а также заставляет работать память.

Выберите ведущего. Посадите детей на стулья или поставьте их полукругом. Ведущий должен назвать одну из букв русского алфавита. Игрокам необходимо заранее договориться, какие предметы могут участвовать в игре. Услышав букву (звук), они должны назвать один из предметов выбранной группы, который начинается на эту букву. Это могут быть и предметы одежды, и то, что окружает нас на улице или в помещении. Тот, кто последним назовет свое слово, считается проигравшим и меняется местами с ведущим.

### **Загадочная строчка**

Для участия в этой игре требуется достаточно большое число игроков. Хорошо, если их будет не менее 5—7. Игра рассчитана на детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Выберите ведущего. Он должен выйти из комнаты на несколько минут. В это время остальные загадывают строку из какого-либо всем известного стихотворения. Для этого они должны разделить ее слова между собой и встать в том порядке, в котором идут слова в этой строке.

Ведущий заходит в комнату и начинает задавать всем игрокам по очереди какие-либо вопросы. Они отвечают на них, вставляя в свой ответ то слово из загаданной строки, которое им досталось. Опросив всех, ведущий может догадаться, какую строчку вы загадали. Если же этого не происходит, он начинает опрос сначала. Тот игрок, чей ответ помог ведущему угадать строку, заменяет его.

### **Имена**

Эта игра представляет собой упрощенный вариант игры «Мой волшебный сундучок» и подходит для детей дошкольного возраста. Она также требует постоянной концентрации внимания и способствует развитию памяти.

Один из игроков называет свое имя. Второй должен повторить его имя и назвать свое. Третий повторяет первые два имени, прибавляя к ним свое. Необходимо внимательно следить за тем, чтобы все имена повторялись именно в том порядке, как они были произнесены. Чем больше игроков, тем труднее им запомнить правильный порядок имен. Поэтому с маленькими детьми играйте в небольшой компании, все время меняя игроков местами, чтобы изменялся и ряд имен.

### **Телеграмма**

Игра интересна как маленьким детям, так и их родителям, так как она требует особого внимания и быстрой реакции. Игроков должно быть не меньше 4—5.

Выберите ведущего. Поставьте детей в круг, предложите им взяться за руки, определив ведущего в центр. Начинать игру следует со слов: «Я посылаю телеграмму...»

– и нужно назвать имя одного из игроков, стоящих в кругу. При этом ребенок, который начал игру, должен незаметным для ведущего движением пожать руку одному из своих соседей. Тот должен передать это пожатие – «телеграмму» – дальше, пока она не дойдет до адресата. Как только адресат ощутит пожатие руки, то он должен громко сказать: «Получил!» Задача ведущего – перехватить «телеграмму», то есть заметить пожатие рук и сказать: «Стоп», указав на того, кого он «поймал». Если ведущий угадал правильно, он меняется местами с тем, кто не сумел передать «телеграмму» и сделал ее заметной для него.

### **«Шпионы»**

Для детей среднего школьного возраста.

В эту игру нужно играть на улице. Выбирается ведущий. Он дает игрокам несколько минут, говоря, чтобы в течение указанного времени все внимательно смотрели за теми прохожими, которые будут проходить мимо. Но пока ведущий не задает игрокам тех вопросов, на которые они должны будут ответить. А по прошествии указанного времени он начинает спрашивать. Вопросы могут быть самыми разными:

«Сколько женщин прошло мимо?»

«Сколько мужчин прошло мимо?»

«Какого цвета одежда была у женщин?»

«Какого цвета одежда была у мужчин?»

«Сколько человек ели мороженое?»

«Сколько человек курили?»

И так далее. Смысл этой игры – развитие внимания и наблюдательности.

### **«Обманщики»**

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирают судью, который будет следить за ходом игры и за ее результатами. Игроки делятся на две команды. Первая команда рассказывает, а вторая – наблюдает. По очереди игроки первой команды начинают что-то рассказывать о себе. В своем рассказе они иногда допускают какие-то неточности, попросту говоря, обманывают других. Например, говорят, что у них день рождения 1 августа, хотя на самом деле – 24 июля. Задача другой команды – внимательно подмечать подобные «оплошности», чтобы потом сказать о них. Побеждает тот, кто заметит больше «оплошностей». Все «оплошности» нужно написать на листочке, и судья сможет сделать вывод – кто самый внимательный.

### **«Вы неправы»**

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он начинает называть участникам игры заглавие разных книг, фамилии и имена авторов. Лучше к этой игре подготовиться заранее, написать все на листочке. Сложность в том, что ведущий должен допускать какие-то ошибки. Например, он может неправильно назвать автора книги или перефразировать само

название. Например, книгу Астрид Линдгрэн «Малыш и Карлсон» он может назвать так: «Книга Амстрид Лингрольд „Мальчик и Карслон“». Задача игроков – внимательно слушать ведущего и записывать на бумаге все его ошибки. Победителем будет тот, кто заметит все «оплошности» ведущего.

### **«Шахматные короли»**

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Для этой игры нужны шахматы. Выбирают ведущего. Он расставляет фигуры на доске в любом порядке. Игроки присутствовать при этом не должны. После расстановки ребята входят в комнату и внимательно смотрят в течение минуты на доску. Затем они отворачиваются, а ведущий меняет фигуры местами. Задача игроков – быстро определить, какие изменения произошли на доске. За каждый правильный ответ засчитывается очко. Победителем будет тот, кто наберет их больше.

### **Кто больше увидел**

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирают судью. Он будет подводить итоги и определит победителя. Все остальные должны в течение минуты смотреть в окно, потом взять лист бумаги, ручку и написать то, что видели. Времени на это им дается совсем немного – 2—3 минуты. После этого судья должен собрать все листочки, чтобы проверить, кто написал больше. Победителем будет тот, кто за считанные минуты описал увиденное объемнее.

### **Какого цвета лето?**

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Выбирают ведущего. Он начинает читать вслух отрывок из художественной книги. Задача игроков – внимательно слушать и записывать цвета, которые прослеживаются в отрывке. Может быть, на протяжении чтения не будет указано напрямую ни одного цвета. Но ведь любой предмет все равно имеет тот или иной цвет. Все знают, что небо – голубое, солнце – золотое или красное. Таким образом, цвета как бы подразумеваются при описании того или иного предмета. Победителем будет тот, кто запишет больше всего цветов. Но придумывать несуществующие цвета, не имеющие никакого отношения к прочитанному в книге, нельзя.

### **«Театралы»**

Для детей среднего школьного возраста.

Игра не только развивает внимание, но и творческие способности. Выбирают судью, который должен внимательно следить за ее ходом, чтобы потом подвести итоги. Все делятся на две команды. Каждая из них разыгрывает мини-спектакль. Темы для изображения могут быть самые разные. Можно взять строчки из песни, использовать известный анекдот или литературное произведение. Другая команда должна отгадать, что именно имеется в виду. Можно использовать, например, стихи.

\* \* \*

Я к вам пишу – чего же боле?

Что я могу еще сказать?

Теперь, я знаю, в вашей воле

Меня презреньем наказать.

\* \* \*

Татьяна (русская душою,

Сама не зная почему)

С ее холодною красою

Любила русскую зиму.

\* \* \*

Ну что же, ты, студент,

Игрушку новую нашел?

Не думал, не гадал,

А девушку мою увел.

\* \* \*

Был обычный серый питерский вечер,

Я пошел бродить в дурном настроенье.

Только вижу, вдруг идет мне навстречу

То ли девушка, а то ли виденье.

\* \* \*

Конечно, это только примерные варианты изображения. Одна команда разыгрывает несколько спектаклей, другая – внимательно смотрит. Ей нужно определить, что именно было изображено. За каждое верное угадывание засчитывается одно очко. После игры судья подводит итоги. Побеждает команда, набравшая больше очков.

### **«Самый внимательный зритель»**

Описанную выше игру можно несколько разнообразить. Все спектакли должен показывать один человек, а зрители – смотреть, пытаясь определить, что именно он изображает.

Такая игра развивает внимание, актерские способности, к тому же она способна повеселить кого угодно.

Смысл в том, что человек изображает какой-нибудь сюжет, который выбирает сам. Это может быть отрывок из известного произведения, фильма. Задача «актера» – передать какие-то характерные действия, чтобы зрители могли угадать, что он имел в виду.

### **«Шеф-повар»**

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Чтобы поиграть в эту игру, совсем необязательно бежать на кухню и готовить еду. Смысл игры в другом. Выбирают ведущего. Он начинает называть различные блюда – от самых простых до неимоверно сложных. Остальные внимательно слушают его и записывают на листке продукты, из которых изготавливают те или иные блюда. Например, ведущий говорит: «Шашлык!». Значит, нужно написать: «Мясо, соль, перец, жир, приправы, укроп, петрушка». В конце игры подводятся итоги. Победителем будет тот, кто правильнее и полнее составил список продуктов, из которых изготовлены блюда, названные ведущим.

### **«Садовник»**

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Все остальные берут листочки и ручки, чтобы записывать свои ответы. Ведущий называет страну.

Игроки должны внимательно слушать ведущего и записывать, какие растения произрастают в той или иной стране. Победителем будет тот, у кого больше правильных ответов.

Игру можно разнообразить. Вместо растений можно записывать названия животных.

### **Самый внимательный читатель**

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Все остальные берут листки бумаги и ручки. Ведущий называет названия книг, сказок, а игроки должны написать на листочке всех героев, которые есть в той или иной книге или сказке. Победителем будет тот, кто назовет правильно больше всех персонажей того или иного произведения.

### **Один, два, три**

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он начинает считать вслух: «Один, два, три...» и далее. Считать он может, например, до ста или около этого. Игроки должны внимательно наблюдать за ним.

Дело в том, что при счете ведущий намеренно пропускает некоторые цифры. Задача игроков – внимательно следить за счетом, чтобы впоследствии определить, какие именно цифры пропущены. Победителем будет тот, кто правильно назовет все пропущенные цифры.

### **Найди ошибку**

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он должен произносить вслух определенные слова. Но некоторые из них он будет произносить неправильно: например, не там поставит ударение

или пропустит букву. Например, слово «внимательный» он произнесет так: «внимательный», то есть «забудет» мягкий знак. Задача всех участников игры – следить за ведущим, чтобы впоследствии назвать все его ошибки. Победителем в игре будет тот, кто назовет больше ошибок.

### **«Земля, воздух, вода»**

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он называет животных, птиц, рыб. Задача участников игры – сказать, где водится названное животное, то есть – на земле, в воде или в воздухе. Все это должно происходить следующим образом: ведущий говорит, например: «Сайгак!», обращаясь к кому-нибудь из игроков, и тот должен быстро сказать: «Земля!», потому что сайгак живет на земле. Ведущий называет: «Скат!» и обращается уже к другому. Тот должен быстро ответить: «Вода!», потому что скат живет в воде. Так проходит игра.

За каждый быстрый и правильный ответ игроку засчитывается очко, а если игрок замешкался или не успел ответить правильно, очко у него вычитается. В конце игры подсчитывается общий результат. Победителем будет тот, у кого больше очков.

### **«Земля, воздух, вода, огонь»**

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирают ведущего. Игроки встают в круг. Ведущий берет в руки мяч, который он будет бросать кому-нибудь из игроков, называя какую-то природную стихию: землю, воздух, воду или огонь.

Когда ведущий говорит: «Вода», игрок, поймавший мяч, должен быстро назвать какую-нибудь рыбу или морское животное, иначе он выйдет из игры.

Если ведущий произносит: «Земля», игроки называют какое-нибудь животное, при слове «воздух» – птицу. Услышав слово «огонь» и летящий в его сторону мяч, игрок должен отбить его обратно ведущему. Если он этого не сделает, значит выходит из игры. Победителем будет последний игрок, оставшийся в игре.

### **«Назови песню»**

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он должен называть какие-то слова.

Задача участников игры – вспомнить песню, в тексте которой есть названное слово. Например, ведущий говорит: «Девочка!». Кто-то вспоминает песню: «То ли девочка, а то ли видень».

За каждый быстрый и правильный ответ засчитывается очко. За каждый неправильный ответ засчитывается штрафное очко. В конце игры победителем будет тот, кто наберет больше очков.

### **«Лучший слушатель»**

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он читает вслух. Каждый игрок берет ручку и листок бумаги. Задача – внимательно слушать ведущего и записывать на листок все существительные, которые встретятся в прочитанном отрывке. Ведущий может читать отрывок из любой книги, желательно интересный и увлекательный эпизод, чтобы всем было интересно. Победителем будет тот, кто больше напишет существительных из прочитанного отрывка.

Игру можно разнообразить – вместо существительных игроки должны записать глаголы, потом прилагательные, можно выбирать даже предлоги. Такая игра развивает внимание, что обязательно пригодится на школьных уроках.

### Скоростное чтение

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он начинает читать любой текст.

Сложность в том, что читать придется особым образом. Поэтому желательно подготовиться заранее – написать текст на бумаге, не делая между слов промежутков и исключив знаки препинания. Это первая ступень подготовки текста. Далее ведущий должен разбить текст по своему усмотрению, чтобы слова выглядели совсем по-другому. Разумеется, ударение он также может ставить по своему усмотрению.

Например, ему нужно прочитать общеизвестное стихотворение про елочку. Сначала нужно написать текст без промежутков, то есть:

«В лесу родилась елочка  
в лесу она росла  
зимой и летом стройная  
зеленая была  
метель ей пела песенку  
спи елочка бай-бай  
мороз снежком укутывал  
смотри незамерзай  
трусишка зайка серенький  
по делочкой скакал  
порою волк  
сердитый волк по лесу пробегал».

Потом текст нужно совершенно произвольно разделить на слова. Выглядит это примерно так:

«В лесу родилась елочка

в лесу она росла  
зимой и летом стройная зеленая была  
метель ей пела песенку  
спи елочка бай-бай  
мороз снежком укутывал  
смотри не замерзай  
трусишка зайка серенький  
под елочкой скакал  
порою волк сердитый волк  
по лесу пробегал».

При чтении подобной абракадабры ударение можно ставить так, как хочется. Задача участников игры – внимательно прослушать отрывок и определить, что же это такое. Чтобы легче было отгадать, им лучше записывать на бумаге отдельные слова, чтобы потом посмотреть на них и догадаться, каким текст был в первоначальном виде. Тот, кто правильно и быстро догадается, будет победителем в этой игре.

### «Фигуры»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирают ведущего. Он должен внимательно посмотреть на обстановку комнаты и нарисовать на бумаге какую-то фигуру. Геометрическая фигура должна символизировать какой-нибудь из предметов в комнате, значит нужно рисовать, передавая ее контур.

Игроки, внимательно посмотрев на рисунок, должны догадаться, какой предмет зашифрован в этом рисунке. Тот, кто быстрее даст правильный ответ, получает очко. В конце игры подсчитываются результаты. Победителем будет тот, кто наберет больше очков.