**Игры на знакомство.**

**«Имя - движение».** Все стоят в кругу. Ведущий называет свое имя и показывает любое движение. Все синхронно за ним повторяют. Далее по кругу представляется следующий, показывая уже свое движение. И игра продолжается дальше.

**«Тезки».** В любом коллективе есть ребята с одинаковыми именами, чтобы быстрее познакомиться тезки образуют группы по количеству одинаковых имен. Те, у кого не оказалось тезок, образуют группу «винегрет». Каждая группа готовит представление своего имени, где можно постараться найти общие черты, отличительные признаки. Интересы, рекламу, и т д.

**"Имя-ассоциация".** Участники располагаются по кругу. Каждый по очереди называет свое имя и добавляет слово, с которым он себя ассоциирует. Можно предложить конкретную тему.

**"Мы идем в поход".** Игру начинает ведущий, называя свое имя и предмет, который он берет с собой в поход, начинающийся на ту же букву, что и имя. произносит фразу: "Меня зовут Ирина и я возьму с собой в поход Ириски". Все участники должны догадаться, что название предмета начинается с той же буквы. Кто догадался, того ведущий и берет с собой в поход словами "катя, я беру тебя с собой в поход".

**Игры на знакомство.**

**«Имя - движение».** Все стоят в кругу. Ведущий называет свое имя и показывает любое движение. Все синхронно за ним повторяют. Далее по кругу представляется следующий, показывая уже свое движение. И игра продолжается дальше.

**«Тезки».** В любом коллективе есть ребята с одинаковыми именами, чтобы быстрее познакомиться тезки образуют группы по количеству одинаковых имен. Те, у кого не оказалось тезок, образуют группу «винегрет». Каждая группа готовит представление своего имени, где можно постараться найти общие черты, отличительные признаки. Интересы, рекламу, и т д.

**"Имя-ассоциация".** Участники располагаются по кругу. Каждый по очереди называет свое имя и добавляет слово, с которым он себя ассоциирует. Можно предложить конкретную тему.

**"Мы идем в поход".** Игру начинает ведущий, называя свое имя и предмет, который он берет с собой в поход, начинающийся на ту же букву, что и имя. произносит фразу: "Меня зовут Ирина и я возьму с собой в поход Ириски". Все участники должны догадаться, что название предмета начинается с той же буквы. Кто догадался, того ведущий и берет с собой в поход словами "катя, я беру тебя с собой в поход".

**Игры на знакомство.**

**«Имя - движение».** Все стоят в кругу. Ведущий называет свое имя и показывает любое движение. Все синхронно за ним повторяют. Далее по кругу представляется следующий, показывая уже свое движение. И игра продолжается дальше.

**«Тезки».** В любом коллективе есть ребята с одинаковыми именами, чтобы быстрее познакомиться тезки образуют группы по количеству одинаковых имен. Те, у кого не оказалось тезок, образуют группу «винегрет». Каждая группа готовит представление своего имени, где можно постараться найти общие черты, отличительные признаки. Интересы, рекламу, и т д.

**"Имя-ассоциация".** Участники располагаются по кругу. Каждый по очереди называет свое имя и добавляет слово, с которым он себя ассоциирует. Можно предложить конкретную тему.

**"Мы идем в поход".** Игру начинает ведущий, называя свое имя и предмет, который он берет с собой в поход, начинающийся на ту же букву, что и имя. произносит фразу: "Меня зовут Ирина и я возьму с собой в поход Ириски". Все участники должны догадаться, что название предмета начинается с той же буквы. Кто догадался, того ведущий и берет с собой в поход словами "катя, я беру тебя с собой в поход".

**Игры на выявление лидера.**

**"Веревочка".** Для проведения этой игры возьмите верёвку и свяжите её концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина верёвки зависит от количества участвующих в игре ребят.). Ребята встают в круг и берутся двумя руками за верёвку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук верёвку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры. Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

**"Шаг Вперед**". Ребята становятся в ширенгу пошире, по команде делают шаг вперед, при этом ведущий ограничивает количество шагающих: «10 человек – шаг вперед! 5 человек – шаг вперед!». Лидеры — организаторы сразу хорошо видны.

**«ФОТОГРАФИЯ НА ПАМЯТЬ»** Всем предлагается разместиться как для снятия на памятную фотографию. Роль фотографа выполняют вожатые. Лидеры тут же проявятся, начав выстраивать всех перед фотографом. Ребятам надо определить кто кем является на этой семейной фотографии: мама, папа, дети, бабушки, дедушки, тёти, дяди итд Подыграйте ребятам и увидите кто есть кто. Обязательно сделайте фотографию!

**«Скульптура»** Вожатый предлагает командам построить скульптурную экспозицию "Наш отряд” в течении 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба, судят о лидерах.

**Игры на выявление лидера.**

**"Веревочка".** Для проведения этой игры возьмите верёвку и свяжите её концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина верёвки зависит от количества участвующих в игре ребят.). Ребята встают в круг и берутся двумя руками за верёвку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук верёвку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры. Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

**"Шаг Вперед**". Ребята становятся в ширенгу пошире, по команде делают шаг вперед, при этом ведущий ограничивает количество шагающих: «10 человек – шаг вперед! 5 человек – шаг вперед!». Лидеры — организаторы сразу хорошо видны.

**«ФОТОГРАФИЯ НА ПАМЯТЬ»** Всем предлагается разместиться как для снятия на памятную фотографию. Роль фотографа выполняют вожатые. Лидеры тут же проявятся, начав выстраивать всех перед фотографом. Ребятам надо определить кто кем является на этой семейной фотографии: мама, папа, дети, бабушки, дедушки, тёти, дяди итд Подыграйте ребятам и увидите кто есть кто. Обязательно сделайте фотографию!

**«Скульптура»** Вожатый предлагает командам построить скульптурную экспозицию "Наш отряд” в течении 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба, судят о лидерах.

**Игры на** **сплочение/командообразование**

**"Путаница".**Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг. Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

**"Атомы-молекулы".** Участники бродят «в хаотичном броуновском движении». Каждый из них - атом. Ведущий объявляет, в молекулу из какого количества атомов они должны построиться.

**"Крокодил".** Необходимо что-либо изобразить, используя всех участников команды, например: различные буквы, фигуры; оркестр, электричку, сороконожку, танк; болельщиков, команда которых проигрывает; зрителей, смотрящих крутой боевик; людей в очереди за колбасой; пациентов у кабинета стоматолога; известные картины и т.д.

**"Кошки - мышки".** Участники образуют круг и берутся за руки. Выбирают кошку и мышку. Мышка находится внутри круга, а кошка снаружи. Кошка должна поймать мышку. Игроки, образующие круг защищают мышку от кошки. Кошке же разрешается прорывать сцепленные руки, подпрыгивать и перепрыгивать через них. Если кошка прорвется в круг, мышка может выбегать наружу. Когда кошка поймает мышку, они становятся в цепь игроков, образующих круг. А участники выбирают новых кошку и мышку.

**"Нога к ноге".** Цель: пройти пять метров по комнате. При этом все идут одновременно, стопы участников соприкасаются друг с другом.

**"Азбука".** Молча построить букву.

**Игры на** **сплочение/командообразование**

**"Путаница".**Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг. Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

**"Атомы-молекулы".** Участники бродят «в хаотичном броуновском движении». Каждый из них - атом. Ведущий объявляет, в молекулу из какого количества атомов они должны построиться.

**"Крокодил".** Необходимо что-либо изобразить, используя всех участников команды, например: различные буквы, фигуры; оркестр, электричку, сороконожку, танк; болельщиков, команда которых проигрывает; зрителей, смотрящих крутой боевик; людей в очереди за колбасой; пациентов у кабинета стоматолога; известные картины и т.д.

**"Кошки - мышки".** Участники образуют круг и берутся за руки. Выбирают кошку и мышку. Мышка находится внутри круга, а кошка снаружи. Кошка должна поймать мышку. Игроки, образующие круг защищают мышку от кошки. Кошке же разрешается прорывать сцепленные руки, подпрыгивать и перепрыгивать через них. Если кошка прорвется в круг, мышка может выбегать наружу. Когда кошка поймает мышку, они становятся в цепь игроков, образующих круг. А участники выбирают новых кошку и мышку.

**"Нога к ноге".** Цель: пройти пять метров по комнате. При этом все идут одновременно, стопы участников соприкасаются друг с другом.

**"Азбука".** Молча построить букву.