

Сборник игр для командной работы

Оригинал: EYP Poland teambuilding booklet

Составитель: Войтек Кебловский

Перевод: Анна Мосолова, Денис Ершов

Редакторы: Марианна Дроздова, Анжелика Гуревич, Эдвард Люлько, Мадис Мазинг

Сборник отпечатан при поддержке Европейского социального фонда и Эстонской Республики в рамках программы «**Развитие качества молодежной работы**».



Haridus- ja Teadusministeerium



Игры на запоминание имен - 5

Беззвучная игра на запоминание имен
Имя и мяч
Мяч по кругу
Имя и знак/движение/прилагательное
Отбитые ноги
Шевелись, дружок!
Доброе утро!
Сделай это по-своему
Кричалка — 1
Кричалка — 2
SPUD
Присоединяйся к моему имени
Фамильная песня
Квакши
Именное объятие

Игры на знакомство - 8

Карта Европы
Туалетная бумага
M&M's — 1
M&M's — 2
Общее звено
Концентрические круги
Кто я?
Пары
Звери
Порядок
Беззвучная идентификация
Стулья
60-секундная речь
Липучка
Мне нравятся люди, которые...
Раскопки
Раскопки с помощью шарика
Загадка внутри шарика
Сходства
Артефакт
Анкета
Интервью

Разминки и игры ради забавы - 13

Игры с мячом

Космический улов
Кино-мяч
Одна нога в кругу

Догонялки

Бездомный кролик
Заклученный
Фруктовый салат
Бабушка наблюдает
Пятнашки в обнимку
Охота за шариками
Мексиканская дорожная полиция
Догони свой хвост

Шуточные игры

Передай смешок
Монетка
Ха-ха

Игры для забавы

Кинг-Конг
Полотенце
Все за бортом
Человек к человеку
Одень мумию
Мячик на каникулах
Жевательное искусство
Пришелец
Королевский перстень
Побалуй меня, если сможешь!
Поцелуй меня, если осмелишься!
Дорогой(-ая), скажи, что ты любишь меня!
Гонки
Гусеничные гонки
Банановые гонки
Лимонные гонки
Головокружительные гонки
Спасательный круг
Одежная эстафета
Жвачка
Бомба

Только для больших групп

Нырание за ботинком
Великаны, волшебники и карлики

Другие игры

Над и под
Змейка
Гордиев узел
Кино-слово
Вставай!
Липкая ириска

Эволюция
Города

Нелепые разминки

Деревья, озон здесь хороший!
Банановое приветствие

Игры вслепую - 23

Прогулка в ночи
Поводырь
Жужжащая игра
Ферма

Игры на доверие - 24

Падай в руки
Пьяная бутылка
Человеческий коридор

Игры на решение проблемы - 25

Самый быстрый в мире мяч
Слепой квадрат
Паутина
Многоногий монстр
Связанные
Экологическая память
2х4
Пирамида из людей
Овцы и овцевод
Мост
Палка
Пробка
Атомная бомба
Мусор
Черная магия
Убийца

Другие игры - 28

Скетчи из бумажного пакета
Предложение
Тяни и дуй
Круг сущностей

Игры на запоминание имен

Беззвучная игра на запоминание имен

Тип: игры на запоминание имен

Инструкции: Это может быть игра только на имена (без фамилий). Пригласите жестом (не произносите ни слова!) участников сесть в круг. Покажите им табличку с просьбой не разговаривать в течение следующих 10-ти минут. Показывая игрокам соответствующие таблички (разумеется, вы должны приготовить их заранее), попросите их запомнить имена друг друга. После этого укажите на одного из участников и попросите остальных показать его имя. Сделайте это с каждым из участников по очереди.

Имя и мяч

Тип: игры на запоминание имен

Инструкции: Группа стоит в кругу. Участники бросают теннисный мяч друг другу, сопровождая это словами, например: «Игорь кидает мяч Марине». Названный по имени игрок ловит мяч и продолжает игру в том же духе.

Мяч по кругу

Тип: игры на запоминание имен/разминки

Инструкции: Группа стоит в кругу. Начиная с ведущего, участники должны бросать мяч друг другу в произвольном порядке, но так, чтобы каждый только по разу поймал и бросил мяч прежде, чем он полетит обратно к ведущему, и круг замкнется. После первого круга нужно повторить эту же комбинацию снова. Затем как можно быстрее... и еще быстрее. Усложните условия игры, установив временной лимит, например, выделив игрокам только 30 секунд. Затем еще меньше.

Имя и знак/движение/прилагательное

Тип: игры на запоминание имен/разминки

Инструкции: Группа стоит или сидит в кругу. Первый участник должен назвать свое имя и сопроводить его каким-нибудь знаком/движением. Или назвать имя и прилагательное, начинающееся на одну букву с именем (например: добрый Дмитрий, смелая Светлана). Следующий участник должен повторить имя и знак/движение/прилагательное предыдущего и затем назвать свое имя и показать свой знак/движение или назвать прилагательное. И так далее по кругу, пока очередь не дойдет до последнего игрока, которому придется повторить имена/знаки/движения/прилагательные всех участников.

Отбитые ноги

Тип: игры на запоминание имен/разминки

Инструкции: Группа сидит в кругу, вытянув ноги. Один из участников начинает игру в центре круга. Ему дают свернутую газету или какую-нибудь другую безвредную колотушку. Человек с колотушкой должен хлопнуть по ноге участника, чье имя было названо (в первом раунде, например, самим ведущим), до того, как этот участник назовет какое-нибудь другое имя. Участник, чье имя назвали, в свою очередь должен успеть назвать имя другого участника, и так до тех пор, пока человеку с колотушкой не удастся хлопнуть кого-нибудь по ноге. После этого эти двое меняются местами. Тот, кто только что был в центре, должен назвать чье-нибудь имя до того, как сядет на освободившееся место, иначе он будет «запятнан» новым человеком с колотушкой. И так далее. Если кто-то случайно выкрикнул имя человека в центре, то

должен занять его место и водить дальше. Игра может продолжаться до получаса, в зависимости от размера и динамики группы, но может быть и остановлена в любой момент.

Возможно, это самая эффективная игра на запоминание имен, которую вообще когда-либо придумали.

Шевелись, дружок!

Тип: игры на запоминание имен

Инструкции: Группа стоит в кругу. Один игрок — ведущий — стоит в середине круга. После того, как он даст сигнал, у остальных есть одна минута, чтобы узнать и запомнить имя/отчество/фамилию соседей справа и слева. По окончании минуты ведущий указывает на какого-либо игрока и говорит «Справа!» или «Слева!». Тот, на кого указали, должен, соответственно, назвать имя соседа справа или слева. Если он забыл имя и не может его вспомнить, то занимает место ведущего в центре круга. Если все более-менее запомнили имена соседей, ведущий может выкрикнуть: «Шевелись, дружок!». После этого участники должны перемешаться, встать в круг на новые места и повторить игру.

Доброе утро!

Тип: игры на запоминание имен

Инструкции: Участники как бы прогуливаются по месту проведения игры и, сталкиваясь, приветствуют друг друга (например, сказав: «Доброе утро!») и знакомятся (например, сказав «Меня зовут...»). Игра кажется на первый взгляд смешной и карикатурной, но она действительно работает!

Сделай это по-своему

Тип: игры на запоминание имен

Инструкции: Эту игру целесообразнее проводить уже по окончании первого раунда игр на знакомство. Группа сидит в кругу. Глаза у игроков закрыты. Начиная с ведущего, каждый должен назвать свое имя любым способом: прошептать, прокричать, пробормотать, пропеть и т. п. Остальные должны повторить имя участника таким же образом.

Кричалка — 1

Тип: игры на запоминание имен/разминки

Инструкции: Группа встает в круг. По сигналу ведущего все начинают кричать свои имена — чем громче, тем лучше! Затем все должны прокричать «Мне хорошо!» или «Я тут!» на своем языке по уже известной схеме: чем громче, тем лучше. По окончании игры позвольте им еще раз прокричать свои имена и реплики по очереди.

Кричалка — 2

Тип: игры на запоминание имен/разминки

Инструкции: Этой игрой можно завершить первый этап игр на запоминание имен. Участники встают в круг. Один из них громко начинает кричать первый слог своего имени, остальные один за другим подхватывают. Как только этот слог опишет полный круг и вернется к хозяину имени, все вместе должны хором докричать оставшуюся часть имени.

SPUD

Тип: игры на запоминание имен/разминки

Инструкции: Для этой игры понадобится мешочек с крупой. Участники встают в круг, настолько тесно, чтобы их локти касались друг друга. Ведущий должен бросить мешочек вверх и назвать имя кого-то из игроков. Все быстро разбегаются в стороны, кроме того, чье имя назвали: он должен поймать/подобрать мешочек. Как только игрок поймает/подберет мешочек, он должен крикнуть «Стоп!», и все останавливаются. Игрок с мешочком должен выбрать себе «цель» (кого-то из игроков). Он может сделать столько шагов к «цели», сколько букв в имени «цели» (не закливайтесь на точности произношения!). После того, как обладатель мешочка сделал все разрешенные шаги, он должен бросить мешочек в «цель». Если ему удалось попасть в цель, он зарабатывает букву «S». Тот, в кого попали мешочком, снова собирает всех в круг, встает в центр и бросает мешочек, называя другого игрока. И так далее. Игра заканчивается, когда кто-то наберет все четыре буквы слова «SPUD».

Фамильная песня

Тип: игры на запоминание имен

Инструкции: Группа встает в круг. Участники, один за другим, должны пропеть первый слог своей фамилии в любой тональности и с любой громкостью. Повторите «песню» несколько раз.

Присоединяйся к моему имени

Тип: игры на запоминание имен

Инструкции: Каждый участник игры пытается найти другого игрока, с которым у него совпадают по меньшей мере 2 буквы в имени (для усложнения игры увеличьте количество совпадающих букв). Найдя друг друга, они берутся за руки. Идея игры заключается в том, чтобы все «соединились» именами в одну группу.

Квакши

Тип: игры на запоминание имен

Инструкции: Участники встают в круг. Шестеро добровольцев выходят на середину круга. Обхватив себя за колени, они начинают двигаться в кругу задом наперед. Если они сталкиваются, то должны представиться, просунув голову между своих ног и пожав друг другу руки.

Именное объятие

Тип: игры на запоминание имен/разминки

Инструкции: Участники хаотично бегают вокруг ведущего. Ведущий выкрикивает имя человека, который должен остановиться, после чего остальные должны подбежать и обнять его.

Игры на знакомство

Карта Европы

Тип: игры на знакомство

Инструкции: Участники игры должны сформировать воображаемую карту Европы: каждый встает на то место на карте, откуда он приехал.

Туалетная бумага

Тип: игры на знакомство

Инструкции: Попросите участников отмотать себе некоторое количество туалетной бумаги из рулона. После этого попросите их сказать о себе столько хороших слов/интересных фактов/запоминающейся информации, сколько сегментов бумаги окажется в их ленте.

M&M's — 1

Тип: игры на знакомство

Инструкции: Попросите каждого из участников отсыпать себе немного разноцветных драже M&M's. Затем пусть каждый отберет 3 драже разных (кому какие нравятся) цветов. После того, как все выбрали свои цвета, покажите им плакат с вопросами для каждого из цветов драже (например: «Куда бы вы хотели отправиться в путешествие?»). Теперь участники должны по кругу ответить на вопросы того цвета, какого цвета их M&M's.

M&M's — 2

Тип: игры на знакомство

Инструкции: Попросите каждого из участников отсыпать себе немного разноцветных драже M&M's. Затем пусть каждый отберет 3 драже разных (кому какие нравятся) цветов. Удостоверьтесь в том, что ни у одного из участников нет двух драже одинакового цвета. После этого попросите их по кругу рассказать о себе что-то «каждого цвета» (например: желтый — что-то солнечное, красный — стеснительное, черный — самое ужасное событие в жизни, зеленый — самое приятное воспоминание их детства и т. д.).

Общее звено

Тип: игры на знакомство

Инструкции: Разделите группу на маленькие команды по 4–5 человек. Каждая команда должна найти 5–10 особенностей, характерных для всех членов команды: светлые волосы, старший брат и т. д. По истечении пяти минут команды должны рассказать друг другу о своих общих чертах. Очки даются за те особенности, которые больше не встречаются ни в одной команде. Например, если две команды выяснили, что все их игроки носят очки, то ни одна из команд не получит очко. Выигрывает та команда, которая наберет больше очков. Но на самом деле выигрывают все команды, поскольку узнают столько всего нового друг о друге!

Концентрические круги

Тип: игры на знакомство

Инструкции: Разделите участников на две группы. Первая группа встает в круг спинами к центру. Вторая — образует круг вокруг первой группы так, чтобы каждый участник смотрел на кого-то одного из другого круга. Теперь у каждого есть время в течение минуты поговорить с человеком из другого круга, пока ведущий не крикнет

«Меняемся!», после чего круги должны прокрутиться в разные стороны на несколько шагов. Если вам вдруг попались скромные участники, то просто предложите им каждый раз поговорить на заданную тему: кино, учеба, еда, любимые книги и т. д.

Кто я?

Тип: игры на знакомство

Инструкции: Каждый участник получает бумажку с именем известной личности и, не заглядывая в нее, приклеивает ее себе на лоб, чтобы все окружающие могли видеть то, что на ней написано. Теперь игрок должен узнать, кто он, задавая остальным участникам простые наводящие вопросы. Ответать можно только «Да!» и «Нет!».

Пары

Тип: игры на знакомство

Время проведения: 5 минут.

Инструкции: Сформируйте из участников пары (например, Микки Маус/Минни Маус, Барби/Кен). Для этого раздайте участникам карточки с их половинами пары. Участники должны найти свою вторую половину.

Звери

Тип: игры на знакомство/разминки

Инструкции: Раздайте участникам карточки с названиями животных, заранее попросив их не афишировать, кто изображен на выданных карточках. Проследите, чтобы в группе было по две одинаковые карточки. На счет «три» каждый из участников начинает издавать звуки животного, изображенного на его карточке, пытаясь таким образом найти свою пару.

Порядок

Тип: игры на знакомство

Инструкции: Участники встают в линию на поваленное дерево, на маленькую насыпь или просто на ряд стульев. Теперь они должны, не сходя с дерева/насыпи/стульев, встать по порядку в соответствии с:

- датой рождения;
- ростом;
- первой буквой имени;
- первой буквой фамилии;
- цветом глаз;
- размером обуви.

Разговаривать запрещено, можно обмениваться знаками.

Беззвучная идентификация

Тип: игры на знакомство

Инструкции: Каждый участник должен написать (или нарисовать) на небольшом листочке бумаги что-то, что может его охарактеризовать. Это делается в полной тишине. Затем нужно приколоть листочек к груди, пройти по кругу и попытаться запомнить, что написано (или нарисовано) у других. После этого листочки собираются, перемешиваются и поочередно показываются участникам. Игроки должны вспомнить, кому принадлежит та или иная запись.

Стулья

Тип: игры на знакомство/разминки

Инструкции: Участники игры рассаживаются на стульях в круг. У ведущего есть список определенных характеристик, которые он читает одну за другой. Если какая-то из них относится к тому или иному игроку, тот должен пересесть на определенное количество мест по часовой стрелке или против нее.

Примеры характеристик:

- Каждый, у кого есть брат, передвигается на одно место по часовой стрелке.
- Каждый, у кого есть сестра, передвигается на одно место против часовой стрелки.
- Каждый, у кого волосы черного цвета, передвигается на одно место по часовой стрелке.
- Каждый, кто когда-нибудь был в США, передвигается на два места против часовой стрелки.
- Каждый, кому больше 21-го года, передвигается на одно место против часовой стрелки.
- Каждый, кто носит коричневые ботинки, передвигается на одно место по часовой стрелке.
- Каждый, кто говорит по-французски, передвигается на одно место против часовой стрелки.
- Каждый, кто боится каких-либо животных, передвигается на одно место по часовой стрелке.
- Каждый, кто когда-либо прыгал с эластичным тросом («bunjee jumping»), передвигается на три места по часовой стрелке.
- Каждый, кто был вегетарианцем, передвигается на одно место по часовой стрелке.
- Каждый, кто когда-либо писал стихи, передвигается на одно место по часовой стрелке.

Суть игры заключается в том, чтобы сделать полный круг и вернуться на свое место. Все веселье начинается, если вы передвигаетесь, а ваш сосед остается на месте, и вам приходится сесть ему на колени. Человек, у которого кто-то сидит на коленях, перемещаться уже не может и должен дожидаться, пока его «ноша» снова пересядет. Запаситесь длинным списком характеристик, чтобы у всех была возможность пересесть по нескольку раз.

60-секундная речь

Тип: игры на знакомство

Инструкции: Соберите некоторое количество самых разных тем, записанных на карточках (конфеты, национальные советники, телевидение, лето, родители). Один за другим участники должны вытягивать тему и в течение 60-ти секунд произносить на эту тему речь. Основное правило — не останавливаться. Вы будете потрясены тем, как заканчивают свою речь люди через 60 секунд.

Липучка

Тип: игры на знакомство

Инструкции: Участники встают или садятся в круг. Один из участников встает в центр круга и говорит о том, что ему нравится. Все, кто разделяет эту симпатию, должны продвинуться к центру круга. В следующем раунде попробуйте вариант с тем, что не нравится.

Мне нравятся люди, которые...

Тип: игры на знакомство

Инструкции: Участники встают в круг. С помощью скотча или мела каждый отмечает место, на котором он стоит. Ведущий не отмечает себе место и встает в центр круга. Теперь он должен громко назвать любое качество, начиная фразу так: «Мне нравятся люди, которые...». Качества подбираются такие, которые заведомо могут подойти остальным участникам, например: «...любят походы», «...едят хлопья на завтрак», «...любят собак». Все, кому подойдет названное качество, должны быстро поменяться местами. Ведущий должен при этом успеть занять чужое место. Тот, кому не хватило места, становится ведущим на следующий раунд. Занимать непосредственно соседние места нельзя!

Раскопки

Тип: игры на знакомство/разминки

Инструкции: Участники садятся на стулья в круг, в центре которого находится ведущий без стула. Ведущий задает вопрос, например: «У кого волосы коричневого цвета?», после чего все, у кого волосы коричневого цвета, должны поменяться местами. Ведущий должен успеть занять чье-либо место, тем самым оставляя кого-то в центре вместо себя. Люди, меняющиеся местами, не могут занимать соседние места справа и слева от них. А если они выскочили в центр и не могут найти место, они уже не могут сесть обратно на свое. Это неплохой способ раскопать занятную информацию о людях, которых вы еще не знаете.

Раскопки с помощью шарика

Тип: игры на знакомство/разминки

Инструкции: Участники садятся в круг. Надуйте шарик и дайте каждому написать на нем (лучше маркером, иначе шарик лопнет) по два вопроса, которые они хотели бы задать другим членам группы. Например: «Кем вы хотели быть в детстве?», «Что вы делаете сегодня вечером?», «Что вы делали прошлой ночью?» и т. д. В следующем раунде участники должны передавать шарик по кругу, отвечая на два произвольно выбранных вопроса. Естественно, если кто-то не хочет отвечать, он может выбрать другой вопрос.

Загадка внутри шарика

Тип: игры на знакомство

Инструкции: Раздайте каждому по воздушному шарик. Теперь участники должны положить внутрь шарика что-то из своих вещей. Можно положить листочек с именем (лучше писать печатными буквами — будет легче читать). Теперь надуйте шарики и бросьте их в центр круга. Затем лопайте шарики один за другим, доставайте предметы и попробуйте все вместе догадаться, кому они принадлежат.

Сходства

Тип: игры на знакомство/разминки

Инструкции: Все участники, кроме одного, садятся на стулья в круг. Цель оставшегося в центре круга игрока — сесть на чье-то место. Он начинает называть качества/характеристики, которые, по его мнению, могут относиться и к другим. Например: «У меня черные штаны!», «Я живу в Амстердаме!», «У меня есть сестра!» или даже «У меня два глаза!». Все, кому подходит названная характеристика, должны вскочить и поменяться местами. Остальные остаются сидеть. Если ведущий

успевает занять чей-то стул, то следующий раунд ведет новый ведущий — он задает следующий вопрос.

Артефакт

Тип: игры на знакомство

Инструкции: Участникам заранее дается задание принести по 10 предметов, которые имеют для них какое-то значение. Каждому выдается мешочек с номером, в который они должны положить свои предметы. Соберите мешочки и снова раздайте их в произвольном порядке, но убедитесь в том, что каждый получил чей-то еще мешочек, а не свой собственный. Дайте игрокам 10 минут на изучение содержимого мешочков. В это же время они должны записать свои идеи о том, какому человеку могут теоретически принадлежать вещи из мешочка, или даже попытаться угадать, кто этот человек. Будет лучше, если сначала все по кругу прочтут свои предположения-характеристики, а лишь затем попытаются догадаться, чей у кого мешочек.

Эта игра может подойти в качестве завершающей вашу встречу. Увидите, насколько хорошо участники друг друга узнали.

Анкета

Тип: игры на знакомство

Инструкции: Каждый получает анкету. В ней 24 ячейки (таблица 6x4), в каждой из которых написан один факт/утверждение (если вы не успели приготовить анкеты заранее, то просто зачитайте факты вслух, и каждый сможет сам вписать их в ячейки своей анкеты).

Примеры утверждений:

- Никогда не был за границей.
- Был в США.
- Прыгал с эластичным тросом (bungee jumping).
- Вегетарианец.
- Пишу/писал стихи.

После этого участники самостоятельно должны найти тех, кому подходят те или иные утверждения, и дать каждому подписать по одной ячейке с подходящим утверждением. Когда участники закончат заполнять свои анкеты, попросите их сесть в круг. Прочитайте факты один за другим. Попросите участников после прочтения каждого факта показать на того, кто подписал соответствующую ячейку.

Интервью

Тип: игры на знакомство

Инструкции: Все участники делятся на пары. Каждый сообщает своему партнеру три факта, один из которых ложный. Затем участники представляют своих партнеров остальным игрокам, которые должны будут понять, какой именно факт является неверным. Чтобы помочь им в этом, предложите игрокам задавать дополнительные вопросы по названным фактам, а не просто гадать, какой из трех ложный. Проявите творческий подход!

Примеры:

- Однажды я потянул все связки в колене, потому что бежал в шлепанцах.
- Однажды я опоздал в школу, потому что был заперт в гараже.
- Однажды я связал шарф для слона из местного зоопарка.

Ну, какой из фактов ложный?

Разминки и игры ради забавы

Игры с мячом

Космический улов

Тип: разминки

Инструкции: Участники игры встают в круг. Для игры необходимо собрать 2–4 (или больше, если не боитесь) предмета, которые можно бросать: плюшевую игрушку, вязаную варежку, поролоновый мячик и т. п. Перед тем как кинуть кому-то предмет, надо назвать имя того, кому предмет кидается. Каждый предмет должен побывать в руках у каждого игрока только по одному разу. Последний участник должен кинуть предмет тому, кто начал игру. После того, как вы сделали первый круг, вы должны бросать предметы друг другу снова, но в обратном порядке. На этом этапе можно добавить несколько новых предметов. Каждый игрок должен запомнить, кому он бросал предмет, и кто бросал ему. Не издевайтесь над участниками: скажите им заранее, что их ждет в ходе игры!

Кино-мяч

Тип: разминки

Инструкции: Все становятся в круг и начинают бросать друг другу мяч. На один бросок — пять секунд. Но прежде чем кинуть мяч, нужно сказать название какого-либо фильма. Если кто-то повторяет название, он выбывает из игры. Все заканчивается финальным поединком между двумя игроками.

Одна нога в кругу

Тип: разминки

Инструкции: Ведущий выкладывает на земле маленький круг из веревки. Участники должны переместиться в круг, но передвигаться разрешается только на одной ноге.

Догонялки

Бездомный кролик

Тип: разминки

Инструкции: Выберите «бездомного кролика» и ведущего. Остальных поделите на группы из трех человек. Каждая группа должна сделать «домик» для «кролика»: два человека держатся за руки, подняв их (домик), а между ними встает третий (кролик). По команде ведущего «Ищи домик!» все «кролики» (включая бездомного) выбегают и начинают искать новый «домик». «Кролик», который не нашел себе «домик», становится новым «бездомным кроликом».

Заклученный

Тип: разминки/контактные игры

Инструкции: Группа становится в тесный круг. Участники берутся за плечи своих соседей. Один человек пытается вырваться из этого круга, остальные должны этому препятствовать.

Фруктовый салат

Тип: разминки

Инструкции: Участники садятся в круг. Ведущий встает в центр круга. Каждый из игроков получает название фрукта (можно сделать это всем вместе). Ведущий называет два фрукта. «Фрукты» должны быстро поменяться местами. Ведущий должен успеть занять освободившееся место. Новый ведущий должен назвать новую пару фруктов. Он также может сказать «Фруктовый салат!», и тогда все участники меняются, при этом нельзя пересаживаться на соседнее место!

Бабушка наблюдает

Тип: разминки

Инструкции: Один из участников («Бабушка») стоит в 15–40 метрах от остальной группы, выстроенной на одной линии. Задача: добраться до «бабушки» и коснуться ее. Члены команды могут двигаться, когда бабушка не смотрит, но если она обернется и увидит кого-то в движении, она может отослать этого человека обратно на исходную линию. Тот, кто коснется «бабушки», становится на ее место.

Пятнашки в обнимку

Тип: разминки/контактные игры

Инструкции: Один игрок назначается «холодильником». Остальные участники разбегаются в разные от «холодильника» стороны. «Холодильник» считает до пяти и начинает преследовать игроков. Тот, кто окажется запятнанным, становится «холодильником» на следующий раунд. Можно избежать «заморозки», если обнять другого игрока!

Охота за шариками

Тип: разминки/контактные игры

Инструкции: Участники привязывают себе ниткой к коленям по воздушному шару. Задача: хлопнуть чужие шары, сохранив при этом свои.

Мексиканская дорожная полиция

Тип: разминки

Инструкции: Игроки делятся на группы. Каждая группа получает определенное количество бобов (таким образом, чтобы у каждого в группе было 2–3 штуки). Все начинают бегать, притворяясь машинами, автобусами, грузовиками, лошадьми, осликами, повозками и т. п. Можно даже кричать на испанском (Ole! Adios! Burrito! La Cucaracha!) — транспортное движение в Мехико очень шумное! Один игрок назначается офицером дорожной полиции. Когда офицер поднимает руку вверх, движение должно остановиться. Каждое «транспортное средство», которое не остановилось, должно заплатить штраф – 1 боб. В конце игры команды пересчитывают бобы. Выигрывает та команда, у которой бобов осталось больше.

Догони свой хвост

Тип: разминки

Инструкции: Игра для любого возраста. Участники встают в линию и кладут свои руки на талию впереди стоящего. Вы даже можете придумать название для получившегося животного. Последний участник в линии надевает «хвост» — пояс или бандану, привязанную к ремню. Задача: «голова» животного должна поймать себя за «хвост». Если это произошло, то «голова» становится «хвостом», а новой «головой» назначается второй человек в линии. Игроки в середине линии могут сами решить, хотят ли они помогать «голове» или «хвосту», или хотят сохранить

нейтралитет. Большие группы могут собираться в двух животных и гоняться за хвостами друг друга.

Шуточные игры

Передай смешок

Тип: разминки

Инструкции: Группа ложится на землю таким образом, что каждый кладет свою голову на живот соседу. Только голова первого игрока лежит на земле. Его задача начать игру, задав смешок (должен засмеяться). Остальные, один за другим по цепочке, «передают» смешок дальше. Когда первый раунд закончен, можно начать новый с новым смешком.

Монетка

Тип: разминки/контактные игры

Инструкции: Участники ложатся на землю в линию один за другим. На живот первому кладется монетка. Монетку нужно передать по цепочке, не используя рук.

Ха-ха

Тип: игры для забавы/контактные игры

Инструкции: Соперничающие команды ложатся на пол. Игроки лежат бок о бок друг к другу. Первый игрок кладет тыльную сторону ладони на живот своему соседу, который в свою очередь поступает также по отношению к следующему соседу и т. д. Первый игрок говорит «Ха!», второй — «Ха-ха!», третий — «Ха-ха-ха!». И так далее. Если кто-то в команде срывается на смех, то раунд начинается сначала. Побеждает та команда, которая первой заканчивает раунд по правилам.

Игры для забавы

Кинг-Конг

Тип: игры для забавы

Инструкции: Группа садится в круг. Один игрок выходит за дверь. Остальным объясняются правила игры: когда игрок вернется, у него будет три попытки понять, кто из остальных игроков — Кинг-Конг. Обычно это тот, кто громче всех кричит и сильнее всех барабанит себя кулаками в грудь. Но при этом все кричат очень громко, и опознать Кинг-Конга сложно. На самом деле в первом и втором раунде Кинг-Конга нет. Потому что Кинг-Конг — это вся группа. На третьей попытке все равно, кого назовет игрок — он будет прав автоматически. Выходит второй игрок. Первый встает в круг и его назначают новым Кинг-Конгом — он должен быть самым шумным из всех. Второй игрок возвращается, и у него тоже есть три попытки, чтобы опознать Кинг-Конга. История повторяется: первые два раунда все громко кричат и барабанят себя в грудь так, что сложно определить Кинг-Конга, хотя новый «Кинг-Конг» старается изо всех сил. Но как бы сильно он ни старался, второй игрок не укажет на него. На третьей попытке все замахиваются кулаками и открывают рот, но никто не произносит ни звука (об этом правиле вы тоже расскажете, пока первый игрок находится за дверью; соответственно, второй игрок тоже знает об этом) кроме первого игрока, который, не подозревая заговора, продолжает кричать и барабанить себя кулаками в грудь.

Полотенце

Тип: игры для забавы/игры на решение проблемы

Инструкции: Положите на землю полотенце (если группа большая, то это может быть и одеяло). Участники становятся на полотенце. Задача: перевернуть полотенце, не сходя с него. Участники будут залезать друг другу на руки, кучковаться, пытаться перевернуть полотенце по краю и т. д. Единственное решение — согнать всех в один угол и начать переворачивать полотенце с другого угла, постепенно перегоняя всех на него.

Все за бортом

Тип: игры для забавы/игры на решение проблемы

Инструкции: Задача: собрать игроков в группу(-ы) из 12–16 человек на платформе размером метр на метр, при этом никто не должен касаться земли за пределами платформы.

Правила:

- Каждый игрок должен стоять обеими ногами на земле.
- Вся группа должна продержаться на платформе как минимум 10 секунд.
- Участники не могут залезать друг другу на руки.

Человек к человеку

Тип: игры для забавы/контактные игры

Инструкции: Все, кроме ведущего, находят себе партнера для игры. Ведущий называет части тела, которыми партнеры должны соприкоснуться (например, головой к голове, бровью к брови). Затем лидер говорит «человек к человеку» — это означает, что все, включая самого лидера, могут найти новых партнеров. Выявляется новый ведущий, который и продолжает игру по тому же принципу.

Одень мумию

Тип: игры для забавы

Инструкции: В игре принимают участие команды из 2–3 человек, один из которых будет мумией. Каждой команде выдается 2 рулона туалетной бумаги. На выполнение задания дается 5 минут, в течение которых, вращая мумию, необходимо обернуть ее в туалетную бумагу. Выигрывает команда, дизайн мумии которой ведущий сочтет самым лучшим.

Мячик на каникулах

Тип: игры для забавы/контактные игры

Инструкции: Участники становятся в круг. Теннисный мячик, зажатый между подбородком и шеей, необходимо передать по кругу без помощи рук. Можно сделать несколько кругов.

Жевательное искусство

Тип: игры для забавы

Инструкции: Участникам раздаются жвачки, зубочистки и учетные карточки. Затем им дается 10 минут на то, чтобы разжевать жвачку, наклеить ее на карточку и только с помощью зубочистки (без рук!) придать ей какую-либо форму, стараясь сделать из нее произведение искусства. Выигрывает тот, у кого получится самый креативный дизайн жвачки. Можно так же придумать дополнительные номинации а-ля «Самый изобретательный», «Самый творческий» и конечно же «А это еще что?!»

Пришелец

Тип: игры для забавы

Инструкции: Пришельцы среди нас! Ты не можешь их видеть, но они могут присасываться к лицам людей. Это очень опасно! Когда пришелец на тебе, тебе необходимо собрать всю свою силу и избавиться от него. Оторви его обеими руками от своего лица, кинь в направлении кого-либо еще. Пусть другой мучается с этой проблемой!

Королевский перстень

Тип: игры для забавы

Инструкции: Несколько добровольцев выходят из комнаты. Среди оставшихся выбирается король (королева), который соглашается снять свою обувь и сесть на стул с ногами. Большой палец ноги и руки короля намазываются майонезом, вазелином и чем-то подобным. В комнату приглашается один из находящихся за дверью игроков, которым предварительно завязываются глаза. Его подводят к королю и просят пасть на колено, дабы поцеловать королевский перстень (участник должен держать руки за спиной!). Король подставляет большой палец руки, намазанный майонезом или вазелином, так что бы он был как можно ближе к пальцу ноги, а после поцелуя прячет руку за спину, чтобы целующему, после снятия повязки, казалось, что он только что поцеловал палец ноги. То же повторяется и с другими вышедшими добровольцами. Не говорите игроку, поцеловавшему палец, что произошло на самом деле, до тех пор, пока он не увидит весь «фокус», сделанный со следующим вошедшим (он/она будет смеяться сам/а над собой!). Последнему вошедшему, остающемуся в недоумении, можно рассказать, что произошло на самом деле (если хотите, конечно же!). Убедитесь, что вышедшие добровольцы не слышат смеха и даже не подозревают о том, что происходит в комнате.

Побалуй меня, если сможешь!

Тип: игры для забавы

Инструкции: Каждый участник получает записку с именем другого игрока, которого ему необходимо побаловать, причем так, чтобы он этого не заметил. Например, принести чай, носить его багаж и т. д.

Поцелуй меня, если осмелишься!

Тип: игры для забавы

Инструкции: Каждый участник получает записку с именем другого игрока, которого ему необходимо поцеловать в шею так, чтобы никто не заметил. Если ему удастся это сделать, то он забирает у своей «жертвы» ее записку и продолжает «охоту». Если же кто-то замечает момент поцелуя, целующий выходит из игры.

Дорогой(-ая), скажи, что ты любишь меня!

Тип: разминки

Инструкции: Все участники находятся в кругу, кроме одного, начинающего игру, который находится в середине круга. Этот игрок выбирает любого другого игрока из круга и, подойдя к нему, задает вопрос «Дорогой(-ая), любишь ли ты меня?». Человек должен ответить с серьезным выражением лица, без смеха: «Да, дорогой(-ая), только я не могу улыбаться». Если же человек засмеется, он должен встать в середину круга и продолжить игру. Можно усложнить игру, разрешив тактильный контакт.

Гонки

Гусеничные гонки

Тип: разминки/контактные игры

Инструкции: Участники выстраиваются в линию один за другим, сгибаются и хватают впереди стоящего за коленки. Они получают инструкцию двигаться вперед как одна команда. Если кто-то отпустит коленку соседа, гусеница останавливается и не двигается до тех пор, пока все снова не будут в контакте между собой.

Банановые гонки

Тип: разминки

Инструкции: Участникам раздаются бананы. Держа одну руку за спиной, участники по сигналу должны очистить свой банан, укусить его хотя бы один раз и просвистеть. Тот, кто сделает это первым, побеждает.

Лимонные гонки

Тип: разминки

Инструкции: Участники делятся на две (или больше) одинаковые по количеству игроков группы, которые выстраиваются в две линии. Лидеру каждой линии выдается длинный карандаш и лимон. На полу отмечаются линии старта и финиша (удаленные максимум на 30 метров). Цель игры заключается в том, чтобы с помощью карандаша катить лимон по прямой траектории. Каждый должен докатить лимон до линии финиша и обратно на старт, передав эстафету следующему сокоманднику. Команда, которая первой справляется с заданием, побеждает.

Головокружительные гонки

Тип: разминки/игры для забавы

Инструкции: Группа делится на несколько команд, выстраивающихся в линии. На расстоянии 6 метров от команд на земле рисуется знак. По сигналу первый человек в каждой команде должен бежать как можно быстрее к этой отметке, а достигнув ее, упереться в землю указательным пальцем и сделать 15 кругов вокруг этой точки. После этого он должен бежать назад (если сможет!) и передать эстафету. Второй игрок проделывает то же самое. Выигрывает команда, члены которой справятся с заданием первыми. Игра поистине головокружительная, поэтому убедитесь, что места для движения достаточно.

Спасательный круг

Тип: разминки/игры на решение проблемы

Инструкции: Участники делятся на две команды. Каждому выдается зубочистка, которую надо зажать между зубами. На зубочистку первого игрока в линии вешается надувной спасательный круг. Игра начинается: круг надо передавать от одного игрока следующему, соединяя зубочистки (круг отлично скользит по ним). Руками помогать нельзя! Если круг падает, игра начинается сначала. Побеждает команда, которой первой удастся передать круг от первого игрока последнему.

Одежная эстафета

Тип: разминки

Инструкции: Игроки делятся на команды (число игроков в командах, как и количество самих команд, зависит от ситуации). Члены каждой команды снимают с

себя одежду и, связывая ее, пытаются сделать самую длинную веревку из одежды. Использовать можно любую одежду, которая есть на игроках на момент начала игры. Чтобы сделать игру более захватывающей, можно выставить временной лимит.

Жвачка

Тип: разминки

Инструкции: Участники делятся на пять команд. Каждая команда получает пачку резиновых перчаток и упаковку жвачки (по пять запакованных подушечек). Первый в команде должен надеть перчатки, открыть пачку жвачек, развернуть свою жвачку, прожевать ее и передать перчатки следующему игроку. Тот повторяет процедуру. Побеждает команда, которая первой заканчивает это испытание. Командам можно выдать и по две пачки жвачек, чтобы можно было повторить ход игры дважды (и в обратном направлении).

Бомба

Тип: разминки

Инструкции: Для этой игры необходимы большие монеты и листки бумаги с нарисованной на них мишенью. Игроки делятся на команды. Листок бумаги кладется на определенном расстоянии от команд, обеспечивая при этом им пространство для разбега. По команде игра начинается, и первые игроки из каждой команды, спрятав монету за щекой, бегут к цели. По достижении цели игрок выплевывает монету на бумагу, целясь ровно в центр мишени. Кто-то может вести счет очков, заработанных командами.

Только для больших групп

Нырание за ботинком

Тип: разминки

Инструкции: Желательное количество игроков — 30–40 человек. Каждый снимает свой левый ботинок, после чего обувь складывается в одну кучу. По команде «Поехали!» каждый «ныряет» в эту кучу и хватает любой ботинок. Цель игры — вернуть свой ботинок! Необходимо найти человека с нужным ботинком и выменять обувь!

Великаны, волшебники и карлики

Тип: разминки/контактные игры

Инструкции: Классическая разминка. Формируются две равные большие группы (больше 10 человек). Каждая группа решает, кого она будет показывать: волшебников, карликов или великанов. Карлики пугают волшебников, волшебники заколдовывают великанов, великаны бьют карликов. Карлики скукоживаются и говорят «Минининини!», волшебники принимают величественную позу и говорят «Казаааам!», великаны вытягиваются и говорят «Уаррргх!». Обе группы становятся лицом напротив друг друга. По сигналу группы исполняют роль задуманных персонажей. Проигравшая группа пытается убежать и спрятаться на безопасной территории (территория оговаривается до начала игры), тогда как победители пытаются их поймать и перетащить в свою группу. В случае, если вдруг обнаруживается, что группы выбрали одних и тех же персонажей, игра начинается заново.

Другие игры

Над и под

Тип: разминки

Инструкции: Группа встает в ряд (каждый последующий смотрит в спину предыдущему). 20 объектов кладется перед ногами первого в ряду. Он должен передать их по одному сзади стоящему игроку. Передавать можно только через голову. После того, как предмет дошел до последнего в ряду, он передается обратно впереди стоящему, и на этот раз между ног игроков.

Змейка

Тип: разминки

Инструкции: Группа встает в ряд. Ноги на ширине плеч. Участники пропускают правую руку между ног и хватают соседа за левую руку. Последний игрок садится на землю. Змейка начинает медленно двигаться назад: каждый, кто переступает сидящего, сам садится на землю.

Гордиев узел

Тип: разминки/контактные игры/игры на решение проблемы

Инструкции: Группа стоит в кругу. Все вытягивают руки к центру. Левую руку все сжимают в кулак, а правой хватают вслепую кулак другого участника. Сложившийся таким образом узел необходимо теперь распутать, при этом руки отпускать нельзя. В конце обычно получается один круг, а иногда и два.

Кино-слово

Тип: разминки

Инструкции: Участники садятся в круг. Один игрок выходит из комнаты. Оставшиеся выбирают название любого фильма. Возьмем, например, «Я знаю, что вы делали прошлым летом». Теперь каждому человеку в кругу дается одно слово из этого названия. Когда вышедший из комнаты игрок возвращается, люди в кругу меняются местами. По команде ведущего все одновременно выкрикивают слова — каждый свое. Вошедшему нужно догадаться, о каком фильме идет речь.

Вставай!

Тип: разминки/контактные игры

Инструкции: Участники разбиваются на пары и садятся на пол спинами друг к другу. Захватив руки друг друга в локтях, они пытаются встать. Кому это удастся, объединяются в группы из четырех человек и т. д., пока дело не дойдет до целого круга.

Липкая ириска

Тип: разминки/контактные игры

Инструкции: Перед тем, как начать игру, участники должны снять обувь, очки, браслеты, цепочки, серьги, часы и любые другие бьющиеся или острые предметы. Все садятся в круг и, вытянув руки к середине круга, хватают руки других участников. Таким образом, получается «куча-мала», в которой люди должны быть настолько близко друг к другу, насколько это возможно. Один игрок, находящийся вне круга, должен вытащить одного игрока из «липкой ириски»: каждый, кого вытягивают из круга, тянет за собой других «приклеившихся» к нему участников.

«Ириска» должна быть очень липкой! Любой, кто решит, что игра для него слишком болезненна, может ее остановить, крикнув «Стоп!».

Эволюция

Тип: разминки

Инструкции: Существует несколько (количество зависит от ведущего) разных этапов эволюции, каждый из которых демонстрируется с помощью типичного движения и звука. Участники ходят по комнате и, сталкиваясь с представителем той же ступени эволюции, что и они сами, играют в «камень-ножницы-бумага». Победивший переходит на следующую ступень эволюции. Цель игры — пройдя все этапы эволюции, достигнуть высшей ее ступени. Примеры эволюции: амeba—динозавр—заяц—обезьяна—человек; или рыба—лягушка—ящерица—птица—лев—человек.

Города

Тип: разминки

Инструкции: Участникам необходимо раздать листочки с названиями двух городов (приготовить заранее), например, Денвер и Киев (в игру может быть включено и название города, в котором проходит встреча). У каждого игрока на листочке будет одно общее название и одно индивидуальное. Никто не должен говорить, что у кого написано! Участники должны собраться в круг и взять друг друга за руки. Ведущий рассказывает им историю, упоминая в ней все розданные города. Когда ведущий произносит название города, тот из играющих, у кого на листочке записан названный город, должен сесть на несколько секунд на пол. Остальные остаются на местах. В самом конце ведущий произносит общее для всех название города, и все разом обрушиваются на пол.

Нелепые разминки

Деревья, озон здесь хороший!

Тип: нелепые разминки

Инструкции: Группа повторяет слова и движения ведущего.

Ведущий: «Деревья, озон здесь хороший!». Подпрыгивает, вытягивая руки над головой. Остальные повторяют. Ведущий: «Деревья, озон здесь плохой!». Приседает, дотрагиваясь земли. Остальные повторяют. Так повторяется 3–4 раза. Заканчивается фразой «Деревья здесь хорошие!».

Банановое приветствие

Тип: нелепые разминки

Инструкции: Участники встают в круг. Один человек вызывается добровольцем, чтобы вести приветствие. Этот лидер говорит громко, по-военному: «Бананы, внимааа-ние!».

Остальные повторяют.

Лидер: «Бананы всех стран объединяйтесь!». Затем поднимает руки над головой и сжимает их ладонями друг к другу.

Остальные повторяют слова и действия лидера.

Лидер: «Бананы, смиир-но!». И сам встает по стойке смирно.

Остальные повторяют.

Лидер: «У бананов нет большого пальца!». Прячет большие пальцы в ладони.

Остальные повторяют.

Лидер: «Бананы не улыбаются!». Делает серьезное выражение лица (без улыбки, насупив брови). Все опять-таки повторяют за ним.

Лидер: «Бананы, вы готовы?!».

Участники: «Готовы!».

Лидер: «Тогда чисть бананы, снимай кожуру!». Делает вид, что снимает с себя банановую кожуру. Каждый повторяет те же действия.

Все хором: «Давайте, бананы! Давайте!». Все прыгают и ведут себя как сумасшедшие.

Игры вслепую

Прогулка в ночи

Тип: игры вслепую

Инструкции: Участники завязывают глаза и встают в ряд. Им в руки дается веревка. Один «зрячий» должен вести группу по маршруту, который показывает ведущий. Следует быть бдительным и следить, чтобы никто из участников не пострадал.

Поводырь

Тип: игры вслепую

Инструкции: Участники делятся на пары. Один из пары надевает повязку на глаза, другой — ведет его. Затем они меняются ролями. Задание можно усложнить, запретив разговаривать и прикасаться к «слепому».

Жужжащая игра

Тип: игры вслепую

Инструкции: Все участники с повязками на глазах жужжат или гудят, бродя по определенной площади. Ведущий выбирает одного игрока, которому разрешается снять повязку и перестать жужжать. Остальные должны найти молчащего и встать рядом с ним. Каждый должен жужжать до тех пор, пока не найдет молчащего игрока.

Ферма

Тип: игры вслепую

Инструкции: У всех участников завязаны глаза. Каждый выбирает животное, которое он будет изображать, и начинает производить звуки, характерные для этого животного. Ведущий просит участников найти свою группу, исходя из определенных критериев (например: животные определенного размера, летающие животные, домашние животные и т. д.). Общаться разрешено только посредством звуков животных.

Игры на доверие

Падай в руки

Тип: блок доверия

Инструкции: Группа делится на пары. Один человек из пары падает спиной в руки другому.

Пьяная бутылка

Тип: блок доверия

Инструкции: Группа стоит в тесном кругу. Один участник встает в центр круга, складывает руки по швам или скрещивает их на груди. При этом он должен сгруппироваться и стать твердым, как бутылка. Игроки в кругу будут толкать его друг другу, но он должен стоять ногами на одном месте.

Человеческий коридор

Тип: блок доверия

Инструкции: Участники становятся в две линии лицом друг к другу. Каждый выставляет одну руку вперед так, чтобы все руки были приблизительно на одном уровне. Один участник разгоняется на пятиметровой дистанции и бежит в этот коридор, в то время как остальные участники должны подгадать момент и поднять руки вверх в самый последний момент, чтобы дать бегущему возможность пробежать через коридор. В конце живого коридора должно быть достаточно место, чтобы бегущий мог безопасно затормозить.

Игры на решение проблемы

Самый быстрый в мире мяч

Тип: игры на решение проблемы

Инструкции: Группа должна решить следующую задачу: как передать мяч от одного участника другому самым быстрым способом.

Слепой квадрат

Тип: игры на решение проблемы

Инструкции: Все участники надевают на глаза повязки. Веревка кладется на землю в форме круга или какой-то другой фигуры. Каждый участник подходит к веревке и берет ее в руки. После того, как каждый занял свою позицию, участники должны вслепую сформировать квадрат посредством этой веревки. Если команде не удастся выполнить задание в течение длительного периода времени, одному участнику группы разрешается отпустить веревку и выяснить позиции других участников, идя вдоль веревки на ощупь.

Многоногий монстр

Тип: игры на решение проблемы

Инструкции: Задача: передвинуть свою группу на расстояние в 20 метров, исполняя песню. Препятствия: только определенное количество ног может касаться земли одновременно: группа из 12 человек — восемь ног; группа из 13 — девять; группа из 14 — десять.

Если большее количество ног, чем положено, касается земли, группа возвращается на исходную позицию и начинает движение снова. Любая анатомическая часть человеческого тела, касающаяся земли, рассматривается как нога многоногого монстра. Голова и хвост колонны должны быть четко определены.

Связанные

Тип: игры на решение проблемы

Инструкции: Участники стоят друг к другу очень близко. Их связывают веревкой таким образом, чтобы сплотить как можно теснее. Задание: связанная группа должна максимально быстро переместиться из одного места в другое. Можно устроить состязание в беге между несколькими группами.

Экологическая память

Тип: игры на решение проблемы

Инструкции: Потребуются листья, камешки или маленькие палочки, разложенные на одеяле (или просто на футболке) и покрытые другим одеялом (футболкой). На время двух минут объекты раскрываются, чтобы участники игры могли их запомнить. После того, как объекты снова накрываются, участники должны найти в округе как можно больше похожих объектов.

2x4

Тип: игры на решение проблемы

Инструкции: Восемь участников стоят в одну линию плечом к плечу, по возможности, мальчики и девочки попеременно, через одного. Для выполнения игровой задачи участники должны парами перемещаться по линии. Задание считается завершенным, когда девочки и мальчики оказываются по разным сторонам линии. При этом необходимо следовать таким правилам:

- должно быть сделано как можно меньше перемещений;
- все передвижения должны быть сделаны попарно (пара — двое людей, стоящих рядом: мальчик/девочка, девочка/девочка, мальчик/мальчик);
- когда пара уходит, в линии освобождается место, которое должна занять какая-то другая пара;
- участники не должны менять своего расположения внутри пары, пока двигаются;
- в конце игры в линии не должно оставаться свободных мест.

Самое простое решение:

- 1) м д м д д м д м д
- 2) м - - м д м д д м
- 3) м м д д - - м д д м
- 4) м м д д д м - - м

Пирамида из людей

Тип: игры на решение проблемы

Инструкции: Участники должны построить пирамиду как можно скорее (например, 4—3—2—1).

Овцы и овцевод

Тип: игры на решение проблемы

Инструкции: Группа должна изобрести свой язык звуков (хлопки, щелчки пальцами и т. д., но не говорить ни слова!), с помощью которого участники могут указывать направления и распознавать друг друга по «звуковым именам». Затем все, кроме «овцевода», надевают повязку на глаза и расходятся. Используя только звуки, «овцевод» должен собрать всех овец и отвести их в загон.

Мост

Тип: игры на решение проблемы

Инструкции: Необходимо выбрать два дерева или любых других объекта, удаленных друг от друга на расстояние 8–10 метров. Группа должна построить мост между этими объектами, при этом касаясь земли как можно меньшим числом ног, коленей, рук и т. д.

Палка

Тип: игры на решение проблемы

Инструкции: Участники разбиваются на две группы, которые выстраиваются двумя параллельными линиями лицом друг к другу. Игроки вытягивают руки таким образом, чтобы попарно касаться друг друга кончиками пальцев. На самые кончики пальцев кладут палку — ее нужно дружно и медленно опустить на землю.

Трубка

Тип: игры на решение проблемы

Инструкции: В трубку помещается мячик для пинг-понга. Необходимо извлечь мячик, не переверачивая трубку. Использовать можно только эти выданные материалы.

Пробка

Тип: игры на решение проблемы

Инструкции: Участники разбиваются на две равные группы, которые становятся лицом друг к другу, оставляя пустое пространство между группами.

Исходное положение: xxxxxx oooooo. В конце игры: oooooo xxxxxx.

Цель игры: поменять концы матрицы, используя только разрешенные движения.

Разрешенные движения:

- 1) игрок может сделать шаг вперед в пустое пространство перед ним;
- 2) игрок может двигаться вперед в пустое пространство, меняясь местами с человеком, двигающимся в противоположном направлении;
- 3) двигаться назад не разрешается.

Атомная бомба

Тип: игры на решение проблемы

Инструкции: Цель задания — взять ведро из круга, используя только выданные для этого приспособления (на усмотрение ведущего). Ни одному из участников не разрешается вступать в круг. Ведро нельзя переворачивать. Время на планирование задания — 5 минут, на выполнение — 10 минут.

Мусор

Тип: игры на решение проблемы

Инструкции: Группа делится на 4 команды. Первая строит фигуру из естественных материалов. Вторая группа наблюдает и детально рассказывает о том, как выглядит фигура, третьей группе, которая фигуру не видит. Затем третья группа пересказывает эту информацию четвертой группе, которая должна попытаться воспроизвести фигуру, сделанную изначально первой группой.

Черная магия

Тип: игры на решение проблемы

Время: 15 минут.

Инструкции: Необходимо, чтобы 2 человека знали суть этой игры заранее (А и Б). А покидает комнату. Оставшиеся, включая Б, решают, какой объект загадать. Когда А возвращается, Б начинает указывать на предметы в комнате, спрашивая: «Это?». А постоянно отвечает «Нет», пока Б не укажет на какой-нибудь черный объект. Следующий объект, на который Б укажет, А и должен узнать (его загадала группа). Игра продолжается до тех пор, пока кто-то не догадается, в чем «магия».

Убийца

Тип: игры на сплочение группы

Инструкции: Игра идет в два раунда. Участники сидят в кругу с закрытыми глазами. Ведущий говорит, что сейчас он назначит убийцу, коснувшись его плеча. На самом же деле, он никого за плечо не трогает! Все открывают глаза и в течение двух минут, приглядываясь к поведению друг друга, должны решить, кого обвинить в убийстве. Разговаривать запрещается. По завершении двух минут каждый указывает на игрока, являющегося, по его мнению, убийцей. Затем участники второй раз зарывают глаза. На этот раз ведущий трогает за плечо каждого. Процедура повторяется. В конце игры участники делятся впечатлениями о том, что они чувствовали и что заметили по ходу игры.

Другие игры

Скетчи из бумажного пакета

Тип: другие игры

Инструкции: Для начала разделите группу на команды по 3–6 участников. Выдайте каждой группе по бумажному пакету, наполненному различными объектами. Там может быть все что угодно: ложка, шуруп, мыло, диск и т. п. Цель игры: сделать скетч, используя весь полученный реквизит так, как он применяется в повседневной или воображаемой жизни. Дайте каждой группе тему, на которую надо сделать скетч. После того, как скетчи спланированы и отрепетированы, их демонстрируют всем.

Предложение

Тип: другие игры

Инструкции: Участники делятся на команды, каждая из которых получает какое-либо высказывание. Команды должны придумать истории, которые кончались бы этим высказыванием. Чем более сумасшедшие истории получатся, тем лучше!

Тяни и дуй

Тип: другие игры

Инструкции: Для игры необходимы обычные игральные карты. Участники собираются в круг. Первый игрок кладет карту себе на губы и вдует воздух так, чтобы карта держалась. Следующий игрок прижимается к карте губами и, втягивая воздух (в то время как первый игрок, наоборот, карту выдувает), перехватывает карту. Карта передается таким образом по кругу. Если передача делается правильным способом, то карта не прилипает к губам играющих. Помогать руками нельзя!

Круг сущностей

Тип: другие игры

Инструкции: Эту игру хорошо проводить в темноте под звездным небом в конце мероприятия. Участники садятся в круг и кладут записки со своими именами в шляпу или коробку в центре круга. Начинаящий вытягивает листок с именем и описывает человека, не называя его имени. При этом он не говорит о внешности или об одежде! Стараясь не выдать пол человека, рассказчик говорит, например, как этот человек подбадривает остальных, всегда находит время выслушать другого и т. д. Остальные участники должны догадаться, о ком идет речь. Описывать надо детально, чтобы можно было вычислить, о ком идет речь или, по крайней мере, сузить круг «подозреваемых». Затем ход игры перенимает тот, кого только что описывали. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не будет описан. На игру уходит около получаса. Добрые слова и комплименты в адрес участников во время этой игры, безусловно, повышают их мотивацию и самооценку.