

Игры, направленные на развитие эмоциональной сферы

«Откроем сердце другу»

Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет имя. Ведущий идет с шляпой по кругу. Игроки громко называют свое имя и опускают сердечки в шляпу. После этого ведущий второй раз проходит по кругу. Теперь задача игроков — достать из шляпы одно из сердечек, прочитать вслух написанное на нем имя, вспомнить того, кому оно принадлежит, и отдать хозяину.

«Это - Я»

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно - женское, другое - мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «Это - Я!», и меняются местами. Задача ведущего - занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим. Если среди играющих есть только один человек с одним из двух названных имен, то он кричит:

«Это - Я», и остается на месте.

«Теремок»

К ведущему подходит первый игрок и спрашивает:

- Кто, кто в теремочке живет?

Кто, кто в невысоком живет?

- Я ... (называет свое имя). А ты кто?

- Я ... (называет свое имя). К ним подходит второй игрок, и диалог повторяется.

«У лукоморья дуб зеленый»

На дерево прикрепляются листья, на которых написаны имена детей. Ведущий отрывает лист, читает имя, написанное на нем, вызывает ребенка (детей) с этим именем. Вызванный ребенок (дети) срывает следующий листок с дерева, и так далее. Затем ведущий раздает детям листья с именами в беспорядке, дети должны найти листок со своим именем. Выигрывают те, кто делает это быстрее других.

«Угадай мое имя»

Вместо представления игрок дает остальным детям подсказки:

- мое имя начинается на букву «О»;
- мое имя заканчивается на букву «А»;
- мое имя состоит из шести букв и др.

Все остальные должны отгадать, какое это имя.

«Кто? Где? Когда?»

Игроки становятся в круг. По сигналу ведущего дети перестраиваются так, чтобы они располагались:

1. в алфавитном порядке;
2. по месяцам рождения;
3. по знакам зодиака;
4. по увлечениям.

«Веселые задания»

«Слушай, смейся, выполняй. Имена запоминай!» — с этими словами ведущий дает задания детям:

1. Саша, Оли, Димы, Юли должны надуть воздушный шарик, у кого же шарик лопнет раньше;
2. Лены и Алеши должны похвалить самих себя, глядя в зеркало, и при этом даже не улыбнуться;
3. Даши и Сережи набрать в рот воды и спеть песню так, чтобы другие ее узнали, и так далее.

«Воробей»

Все дети становятся в круг. Внутри круга стоит ведущий. Дети скачут на одной ноге по кругу в одном направлении, а ведущий внутри круга - в другом направлении, и при этом приговаривает:

Скачет, скачет воробей - бей-бей,

Собирает всех друзей - зей-зей.

Много, много разных нас-нас-нас,

Выйдут... (называет имя ребенка) сейчас-час-час.

Названные дети входят в круг, и игра повторяется, пока не будут названы имена всех детей.

«Снежный ком»

Эту игру хорошо проводить, если собралось много детей и большинство из них не знакомы.

Усадите детей в круг и скажите им, как называется игра, в которую они сейчас будут играть. Почему она так называется? Они сейчас догадаются сами.

Возьмите в руки какой-то предмет, например маленькую мягкую игрушку или фломастер. Назовите свое имя. Теперь передайте фломастер ребенку, сидящему справа от вас. Тот должен повторить ваше имя, затем добавить свое и отдать предмет третьему. Третий, получив предмет, говорит имя первого человека, второго, а потом добавляет свое и т. д. Таким образом последний человек прежде, чем назвать свое имя, должен будет по порядку вспомнить имена всех сидящих в кругу. Поэтому игра и получила такое название: количество запоминаемых имен растет от игрока к игроку по кругу, как снежный ком.

Примечание. В процессе игры дети если и не запомнят всех, то во всяком случае у них останется впечатление, что этого мальчика или эту девочку они знают (много раз слышали его (ее) имя и произносили его сами).

«Представление начинается»

Сразу скажите детям, что название данной игры никак не связано с цирковым или театральным представлением. Как говорили раньше: "Позвольте представиться!" - то есть познакомиться с вами, назвав свое имя. Но знакомиться они сегодня будут не совсем традиционным способом, поэтому вполне может случиться, что это станет походить на цирковое представление.

Пусть дети встанут в круг. Один из них называет свое имя и делает какое-то движение. Например, ребенок говорит: "Я - Катя" - и делает реверанс. Все остальные дети должны повторить за ним: "Ты - Катя" - и сделать реверанс.

Примечание. Движения не обязательно должны быть такими красивыми и соответствующими ситуациям. Ведь что бы ни показал ребенок, он в ответ получит это в "нескольких экземплярах", а значит, его право свободно выбрать жест после своего имени, даже если это кулак или рожица.

«Веселые приветствия»

Спросите ребят, как люди обычно приветствуют друг друга. Какие движения они при этом делают? Спектр достаточно широк: от кивков до поцелуев. Остановимся на среднем варианте - рукопожатии. Почему люди жмут друг другу именно руку? Просто это традиция. А значит, все могло бы быть совсем иначе. Например, эскимосы трутся носами вместо поцелуев. Так что и мы сейчас будем приветствовать друг друга новыми, необычными способами.

Итак, как только вы включите любую танцевальную музыку, дети должны начать ходить по комнате (можно также прыгать и танцевать). Когда музыка затихнет, то вы произнесете слова: "Раз, два, три, друга найди!" В это время каждый ребенок срочно должен найти себе пару и встать с ней рядом. Тогда вы скамандуете - "Поздоровайтесь ..." - и затем назовете любую часть тела. Так в процессе игры дети узнают, что можно поздороваться ушками, мизинцами, пятками, коленками, ресничками, локтями и т. п.

Не забудьте поставить важное условие: каждый раз во время музыкальной паузы ребенок должен встать рядом с тем игроком, с кем он еще никак не здоровался. Таким образом, игру можно завершать, когда каждый гость поздоровался со всеми присутствующими.

Примечание. Если детей нечетное количество, то тот, кому не хватило пары, встанет с ведущим вечеринки взрослым и поздоровается с ним. В этом случае вы будете иметь возможность наглядно показать играющим, что можно поздороваться, например, пятками, если вдруг дети сразу не сообразят, как это осуществить.

«Ветер дует на того, кто...»

Эта игра поможет вам активизировать детей, а им - почувствовать свою схожесть друг с другом, сблизиться и избавиться от неловкости и зажатости.

Скажите ребятам, что в комнате стало очень жарко, было бы неплохо, чтобы подул ветерок. Поэтому предложите им поиграть в такую игру. Пусть все встанут в ряд у одной стены комнаты. Вы будете говорить предложения, начинающиеся со слов "Ветер дует на того, кто...". Затем добавлять названия каких-либо признаков, например, "кто любит яблоки", "кто сегодня умывался", "кто в брюках" или "у кого есть домашние животные". Все дети, к которым подходит

сказанное определение, должны добежать до противоположной стороны комнаты (желательно, чтобы там был мягкий большой диван), а потом спокойно вернуться обратно.

Придумывая признаки, объединяющие детей, вы можете опираться на свои знания об их вкусах и образе жизни. Таким образом, вы сможете варьировать количество игроков, перебегающих на другую сторону, и следить, чтобы каждый ребенок поучаствовал в игре, найдя себе подобных.

«Близнецы»

Эту игру хорошо проводить в лагере в первый день, в день заезда. Для этой игры необходимо большое скопление людей, например, человек 50 или больше.

Условие игры - найти человека, родившего с тобой в один день, или с разницей в несколько дней, поговорить с ним и расспросить обо всем.

Выигрывает пара, у которой наименьшая разница. Они могут выйти перед всеми и рассказать все, что знают о своем "близнеце".

Цель игры - сблизить незнакомых или малознакомых людей.

«Горящая спичка»

Эта игра не требует подготовки, нужно только иметь коробок спичек. Вызывается один доброволец из компании. Он чиркает спичкой и ...пока горит спичка, должен рассказать о себе как можно больше. Спичку при этом он держит зажженной в своей руке. Одно сообщение - одно очко. (Например: меня зовут.... Я живу....) Выигрывает тот, кто получил больше всех очков.

«Запомни внешность»

Выбирается пара игроков. Предварительно изучив внешность друг друга, они становятся спиной к спине. Все остальные начинают каждому из них по очереди задавать вопросы о внешности напарника.

Например:

- сколько пуговиц у твоего напарника на кофте?
- какого цвета шнурки на ботинках? и т.д.

Из этой пары проигрывает тот, кто быстрее даст 3 неправильных ответа.

«Зип-зип»

Один игрок-доброволец становится ведущим и встает в середине комнаты. Затем все игроки, стоящие в кругу, начинают двигаться против часовой стрелки и поочередно выкрикивают свое имя и фамилию. Каждый при этом старается запомнить имена игроков справа и слева от себя. Затем ведущий неожиданно указывает пальцем на игрока - пусть это будет Андрей - и медленно произносит: «Зип- раз, два, три, четыре, пять». На счет «пять» Андрей должен дать ответ, назвав полное имя игрока слева от себя. Если ведущий говорит «Зип - раз, два, три, четыре, пять», Андрей должен назвать полное имя своего соседа справа. Если на счет «пять» Андрей не сможет дать ответ, то он проиграл и становится в свою очередь водящим, в то время как предыдущий водящий занимает место Андрея в кругу. Если Андрей правильно называет имя до счета «пять», то водящий остается там, где он был, и указывает на другого играющего. Четко и ясно объясните играющим, что «зип» означает соседа слева, а «зип» - соседа справа.

«Кто это написал?»

Эта игра подходит для подростков, и поможет им познакомиться поближе, узнать что-то новое друг о друге.

Для начала приготовьте листочки по количеству игроков с написанными на них начальными фразами:

1. В детстве мне очень нравилось...
2. Моей любимой одеждой является...
3. Я всегда нервничаю, когда...
4. Если соседи мешают мне спать, я...
5. Я смеялся до слез, когда
6. Если б я выиграл миллион, я бы...

Блюдо, которое я всегда ем с аппетитом, это...

После каждой фразы оставьте на листике место для написания продолжения. Раздайте игрокам ручки и приготовленные листочки. Объясните игрокам записи друг друга.

Внизу на листике пусть каждый напишет свое имя и сдаст все записки ведущему. Затем, когда все листочки сданы, ведущий начинает зачитывать каждый из них. Задача игроков - угадать, где чья записка.

«Игун»

Эта игра тоже поможет вам лучше узнать друг друга. Необходимо 5-8 человек. Подготовьте бланки в количестве, равном числу игроков. Бланки должны содержать примерно такие вопросы:

- Самое далеко место, где мне удалось побывать, это -
- В детстве мне запрещали делать, а я все равно делал.
- Мое хобби -
- Когда я был маленький, я мечтал стать
- Самое большое достижение в моей жизни это -
- У меня есть одна плохая привычка -

Листочки с этими вопросами раздаются каждому игроку, и каждый должен заполнить их, отвечая правдиво на все вопросы, кроме одного. Т.е. один ответ будет неправильным, ложным.

Потом, когда все готовы, игроки по очереди читают вслух свои ответы. Задача же остальных - угадать, где неправильный ответ. Если кто-то угадал, где ложный ответ, ему присуждают очко. А сам «лгу» получает столько очков, скольких людей ему удалось обмануть.

Выигрывает тот, кто набрал больше всех очков.

ПРИМЕЧАНИЕ 1-е: Вы можете придумать и свои вопросы

ПРИМЕЧАНИЕ 2-е: Можно поменять правила. Вместо одного неверного ответа из пяти, писать четыре неверных, а один верный.

«Обувная куча»

Эту игру хорошо проводить в лагере, можно в лесу в походе.

Хорошая возможность познакомиться с новыми людьми в группе. Для игры каждый игрок снимает один ботинок и бросает в одну большую кучу. После этого каждый игрок берет любой ботинок из кучи и находит того, кому принадлежит ботинок. Очень хороша игра для большой группы.

«Передай имя»

Эта игра хороша для знакомства, она отлично подойдет, например, для первого дня в лагере. Играют 8-10 человек.

Все становятся в круг. Ведущий начинает игру, называя свое имя, потом передает мяч соседу справа или слева. Продолжайте передавать мяч в одном направлении, пока каждый стоящий в круге не назовет свое имя и мяч не вернется к ведущему.

Ведущий называет имя и осторожно бросает мяч кому-то из игроков, перед этим назвав его имя. Тот ловит мяч и бросает его другому, называя его имя и т.д. Когда вы запомните все имена в группе, добавьте еще один мяч. Потом добавьте третий мяч - для смеха.

Если одновременно вашей в эту игру играют другие группы, остановитесь и попросите некоторых участников из разных групп поменяться местами и продолжать игру в новом составе. Через некоторое время разрешите всем участникам меняться местами по собственному желанию, чтобы каждый узнал имя каждого.

«Покрывало»

Игра для детей и молодежи. До начала игры можно каждому участнику сказать свое имя другим.

Ребята делятся на две команды. Два ведущих держат на вытянутых руках покрывало, образуя "стену" между командами. К покрывалу из каждой команды становится по человеку. Они стоят лицом к друг другу, но не видят друг друга, т.к. покрывало разделяет их. На счет три ведущие опускают покрывало. Задача двух участников, стоявших перед покрывалом, назвать имена друг друга. Выигрывает тот, кто назвал имя противника первым. Если имя названо неправильно, человек проигрывает. Проигравший переходит в другую команду, которая по другую сторону покрывала. Выигрывает та команда, в которой под конец игры оказалось больше игроков.

В эту игру нужно играть с большим количеством человек, к примеру 50-100. Ведущий называет несколько имен, и все кто носит названное имя, выходят к ведущему и формируются в группы соответствующие их имени. В результате получается несколько групп (Напр.: Саша, Аня, Лена, Ира). Но так как ведущий не знает всех имен, тех людей, которые находятся в зале, он предлагает сформировавшимся группам самим (по очереди) называть имена, таким образом, новоназначенных групп становится все больше, процесс формирования этих групп сопровождается аплодисментами. Когда все участники задействованы в этой игре, ведущий предлагает каждой группе хором назвать свое имя. Участники игры, которые имеют уникальное имя, то есть остались без группы, получают призы за уникальность своего имени. «Рецепт пирога» Отличная игра на

ломку льда! Можно играть в первый день. Играет большое количество человек – от 30 до 200. Каждый участник, приходя на вечер, получает небольшой листок бумаги, на котором написан один ингредиент пирога (к примеру, яйцо). Начинается игра. На большом экране или на доске пишется список – рецепт пирога.

Рецепт пирога может быть такой:

- 3 яйца
- стакан муки
- стакан сахара
- 5 яблок
- соль
- сода
- уксус

Задача игроков – собраться в команды, в которых есть все эти ингредиенты (то есть 3 яйца – 3 человека, 5 яблок – 5 человек, соль – 1 человек и т.д.). Получается, что в зале будет несколько таких команд. Но та, которая соберется первой – выигрывает. Ее приглашают на сцену и предлагают .. испечь пирог. Ведущий говорит текст, а участники этой команды изображают действия. Например,

- разбить 3 яйца («яйца» должны разбиться – упасть на пол, расплаться)
- добавить стакан сахара («стакан сахара» падает где-то рядом)
- все хорошо перемешать («яйца» и «сахар» бегают, меняют места, «перемешиваются»)
- соду погасить уксусом ...
- порезать яблоки...
- и т.п

«Рисунок о себе»

Играют 5-10 человек, незнакомых или малознакомых друг другу. Каждый должен нарисовать о себе четыре рисунка (лучше на одном листке) на темы: семья, работа, служение, увлечение (хобби). Потом рисунками обмениваются, и каждый игрок по чужому рисунку должен рассказать о жизни его автора. Если что-то неправильно, то хозяин рисунка поправит. Наглядность – хороший способ запомнить информацию!

«Рулончик»

Эта игра поможет познакомиться всем вашим гостям. Сидящие за столом гости передают по кругу рулон туалетной бумаги. Каждый гость отрывает столько клочков, сколько он хочет, чем больше, тем лучше. Когда у каждого гостя окажется стопка клочков, ведущий объявляет правила игры: каждый гость должен рассказать о себе столько фактов (только правдивых!), сколько у него оторванных клочков.

«Секретный ангел» - игра с интригой

Для этой игры требуется, чтобы все играющие находились вместе хотя бы один день. Игра хороша для того, чтобы лучше узнать друг друга. Требуется 5 - 50 человек. Имена всех участников пишутся на отдельных маленьких листочках, затем они свертываются, перемешиваются, и каждый игрок вытягивает себе по одному листочку с чьим-то именем. Этому человеку игрок и становится "секретным ангелом". Секретным потому, что никто не знает, чей он ангел, сам подопечный ангела тоже не должен знать, это держится в секрете. "Ангел" все время игры оказывает своему подопечному какое-то внимание. Например:

- отправляет записки с Библейскими стихами,
- небольшие подарочки (конфеты, печенье и т.д.),
- пишет ему стихи и замечания, предложения и т.п.

Сам "ангел" также получает знаки внимания, т.к. в свою очередь является тоже чьим-то подопечным. В конце игры все раскрывают свои карты и делятся впечатлениями.

«Список»

Напишите список и раздайте его каждому члену группы. В этом списке должна быть правильная информация. Для этого лидер должен сам хорошо знать своих ребят. Список может быть длинным или коротким по вашему усмотрению. Пока играет музыка (две песни) каждый должен подходить к другим игрокам и получить их подпись под тем утверждением, в котором говорится о нем. Каждый может поставить только одну подпись. Выигрывает тот, у кого будет больше подписей в момент, когда остановится музыка.

Вот, что может быть написано в списке:

- Найди того, кто:
- Не любит кушать печень
 - Пришел сегодня в розовых носках
 - На каникулах ездил в Японию
 - Умеет ездить верхом на лошади

«Спроси-расскажи»

Интересная игра на знакомства для четверых-пятерых человек, не более. Используется предлагаемое поле. (скачать [ЗДЕСЬ](#)) Участники ставят фишки на старт и по очереди кидают кубик. Участник передвигает фишку на столько позиций, сколько выпало на кубике и, в зависимости от того, какое это поле (рассказать или спросить) он берёт карточку из стопки "рассказать" или "спросить" (не выбирая, карточки лежат лицевой стороной вниз) и делает то, что там написано. Игра продолжается примерно полчаса. Далее продолжать не стоит, даже если просят некоторые участники, так как в это время другим это дело может уже наскучить.

«Сцены знакомства»

Каждый человек постоянно с кем-то знакомится. Существуют даже всевозможные советы о том, как правильно познакомиться, чтобы произвести о себе хорошее впечатление. Но эти правила действуют только в привычных, обыденных условиях. А если предстоит невероятное знакомство? Как тогда вести себя человеку? Представьте и инсценируйте ситуацию, в которой знакомятся...

- космонавты с инопланетянами;
- охотники со снежным человеком;
- новый владелец замка с обитающими в нем привидениями;
- моряк, выброшенный после кораблекрушения на берег, с племенем людоедов;
- путешественник на машине времени со своим пра-пра-пра-дедушкой.

«Три истории»

Игра на первый взгляд простая, но, тем не менее, очень интересная. Игруют от 2-х до 10-ти человек. Можно играть и 2 и 3 часа на протяжении дня рождения или же, например, в поезде. Игру можно прерывать и возобновлять.

Итак, каждый человек должен рассказать три истории из своей жизни. Две настоящие и одну выдуманную. Все остальные должны угадать, какая же история выдумана. Попробуйте сыграть, вам понравится!

«Что мы знаем о Васе»

Играют 2-5 команд по 3-10 человек в каждой. От каждой команды вызывается по одному человеку. Допустим, играют две команды. От одной вышел Вася, а от второй - Оля. Ведущий читает вопросы, а команды должны как можно точнее на них отвечать. Ответы пишут на листочках и сдают ведущему.

Вопросы могут быть такими:

- Дата рождения Васи - для первой команды (Оли - для второй команды)
- Как зовут Васину (Олину) маму?
- Кто лучший друг Васи (Оли)?
- В какой школе учился Вася (Оля)?
- Что Вася (Оля) сегодня съел(а) на завтрак? и т.д.

То есть каждая команда отвечает на вопросы о своем игроке. За правильный ответ команде даются очки. Выигрывает та команда, которая набрала больше всех очков.

«Что я люблю»

Помните, есть такой рассказ детского писателя Драгунского "Что я люблю" из серии "Денискины рассказы"? Мальчик Денис перечисляет все то, что он любит в жизни. Например: "лечь животом на папино колено, опустить руки и ноги и вот так висеть на колене, как бельё на заборе". Или "играть в шашки, шахматы и домино, только чтобы обязательно выигрывать. Если не выигрывать, тогда не надо." Или: "слушать, как жук копается в коробочке".

А не хотите ли написать такой рассказ о себе? А еще лучше, если "Что я люблю" напишут несколько человек, а потом просто прочитают это в тесной компании. Это поможет всем ближе познакомиться друг с другом. И, возможно, даже старые друзья узнают о вас что-то новое.

Правда, для этой игры требуется время для подготовки. Рассказ "Что я люблю" нужно написать заранее, наедине с самим собой. А потом прочесть вслух друзьям.

«Я никогда не...»

Участвуют 7-15 человек.

Для игры необходимы фишки по числу участников. Фишками могут послужить крупные фасолы, спички, или другие небольшие одинаковые предметы.

Первый игрок говорит: «Я никогда не...». Далее он называет то, что никогда не делал в своей жизни (игра на честность). Например:

- не держал кошек в доме
- не был за границей
- не носил сапоги
- не брился и т.д.

Допустим, игрок сказал «Я никогда не ел ананасы». Все игроки, которые ели ананасы, должны дать ему по одной фишке. Затем ход переходит к другому игроку, и он называет то, что никогда не делал. Задача каждого игрока назвать что-то такое, что он никогда не делал, а все или большинство присутствующих делали.

Игра заканчивается через определенное количество кругов. Выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество фишек.

«Я тот, кто...»

Если в вашей группе уже сложились доверительные отношения, то можно провести эту игру на более близкое знакомство друг с другом. Каждому члену группы раздается такой листок. Он должен отметить 10 пунктов, соответствующих ему. Потом листки собираются и читаются вслух, и все угадывают, кто есть кто.

- стесняется, когда ему делают комплимент,
- боится высказать свое мнение,
- поет, когда купается в душе,
- говорит человеку, когда его ширинка расстегнута,
- сильно перчит свой суп,
- слушает музыку на полную громкость,
- любит танцевать, когда никто не видит,
- плачет во время жалостливого кино,
- останавливается, чтобы пошохать цветы на клумбе,
- любит спать днем,
- избегает разговоров о сексе,
- поет, когда разговаривает с людьми,
- боится сдавать кровь из пальца,
- убежал из зубного кабинета,
- любит плохую погоду
- обожает читать романы о любви,
- разговаривает во сне,
- влюбчив,
- ненавидит летать на самолете,
- много критикует, но сам ничего не предлагает,
- смотрит мыльные оперы,
- боится темноты,
- в детстве ябедничал,
- рано ложится спать,
- писал стихи в честь кого-то,
- разговаривает с животными,
- вырывал листы из дневника,
- подсматривает за другими во время молитвы,
- спит до последней секунды,
- не боится спросить у незнакомого человека,
- любит путешествовать один,
- копит на черный день,
- боится растолстеть,
- презирает всех девчонок,
- врет о своем возрасте,
- пришьет сам пуговицу,
- закрывает глаза в страшных фильмах,
- списывает,

- очень заботится о своей коже,
- имеет список «что нужно сделать» каждый день,
- проводит каникулы дома,
- не имеет близких друзей,
- спит с плюшевым мишкой,
- предпочел бы кремашню погребенно,
- никогда не ходил к врачу,
- говорит, когда у другого пахнет изо рта,
- оставался на второй год,
- сначала ест торт, а потом первое,
- не умеет слушать собеседника,
- долго обижается,
- засыпал когда-либо в церкви,
- портит воздух, а сваливает вину на другого,
- не мажет дезодорантом под мышками,
- прячет конфеты под матрасом,
- носил носки, даже если они плохо пахли,
- не умеет воспринимать критику.
- Вы можете придумать и что-то свое, главное – чтобы люди раскрылись.

«Я умею делать так»

Эта игра на знакомство для детей и подростков.

Все встают в круг и по очереди называют свое имя, и показывают, что они умеют, повторяться нельзя. Например: «Меня зовут Миша, я умею делать так...» и показывает хлопок, прыжок или еще что-то. Все стоящие в кругу должны сказать хором: «Его зовут Миша, он умеет делать так» и повторить то, что он показал. И так каждый по кругу!