

Картотека игр на знакомство

Игра «Назови себя.»

Упражнение проводится в кругу. Каждый участник называет себя по имени (если хочет, может что-то рассказать о себе).

Игра «Представь свое имя в движении.»

Дети сидят в кругу. Поочередно, по часовой стрелке, дети делают телодвижения, подсказывающее их имя. Упражнение более эффективно, если попросить всех повторять имена и телодвижения.

Игра «Мое настроение.»

Детям предлагается поведать остальным о своем настроении: его можно нарисовать, можно сравнить с каким-либо цветом, животным, физическим состоянием, показать его в движении. Все зависит от фантазии и желания ребенка.

Игра «Передача чувств.»

Ребенку дается задание передать «по цепочке» определенное чувство с помощью мимики, жестов, прикосновений. Когда дети передали его по кругу, можно обсудить, какое именно настроение было загадано. Затем ведущим становится любой желающий. Если кто-то из детей хочет побыть ведущим, но не знает, какое настроение загадать, воспитатель может помочь ему, подойдя и подсказав ему на ушко какое-нибудь настроение.

Игра Приветствие с колокольчиком

Дети стоят в кругу, Взрослый подходит к одному из них, звонит в колокольчик и говорит: «Здравствуй, Ваня, мой дружок!». После Ваня берет колокольчик и идет приветствовать другого ребенка. Колокольчик должен поприветствовать каждого ребенка.

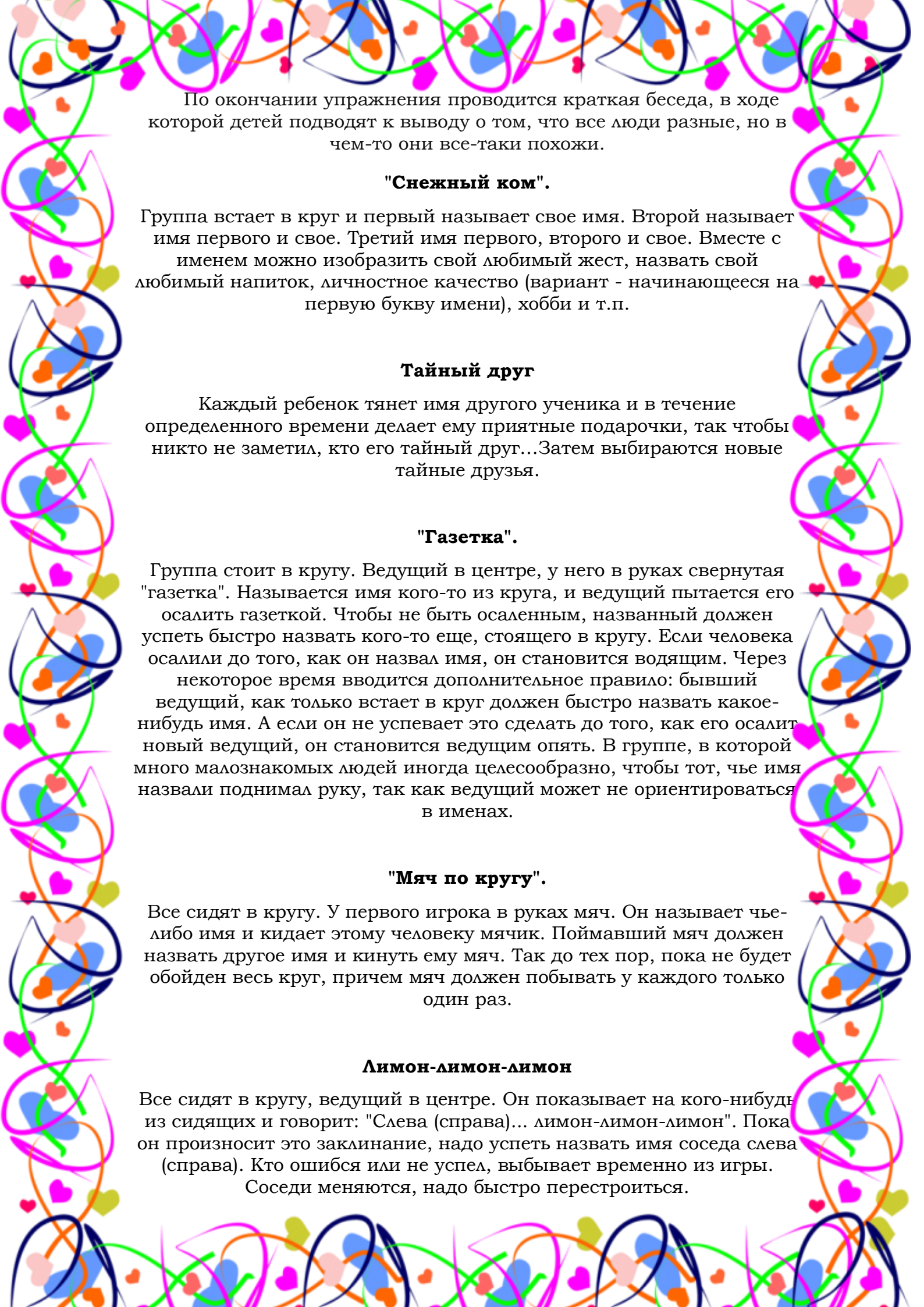
Игра Ветер дует на.

Со словами «Ветер дует на.» ведущий начинает игру. Вопросы могут быть следующими: «Ветер дует на того, у кого светлые волосы» все светловолосые собираются в одну кучку. «Ветер дует на того, у кого. есть сестра», «кто любит животных», «кто много плачет», «у кого нет друзей» и т. д. Ведущего необходимо менять, давая возможность поспрашивать участников каждому.

Игра Разные, но похожие

Взрослый говорит:

- Сейчас поднимут руки только девочки. А теперь поднимут руки мальчики. Попрыгают те, кто в брюках. У кого есть сестренка, обнимут себя. У кого есть брат, похлопают в ладоши. Те, кто ел сегодня кашу, погладят себя по голове и т. д.



По окончании упражнения проводится краткая беседа, в ходе которой детей подводят к выводу о том, что все люди разные, но в чем-то они все-таки похожи.

"Снежный ком".

Группа встает в круг и первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое. Третий имя первого, второго и свое. Вместе с именем можно изобразить свой любимый жест, назвать свой любимый напиток, личностное качество (вариант - начинающееся на первую букву имени), хобби и т.п.

Тайный друг

Каждый ребенок тянет имя другого ученика и в течение определенного времени делает ему приятные подарочки, так чтобы никто не заметил, кто его тайный друг...Затем выбираются новые тайные друзья.

"Газетка".

Группа стоит в кругу. Ведущий в центре, у него в руках свернутая "газетка". Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро назвать кого-то еще, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встает в круг должен быстро назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он становится ведущим опять. В группе, в которой много малознакомых людей иногда целесообразно, чтобы тот, чье имя называли поднимал руку, так как ведущий может не ориентироваться в именах.

"Мяч по кругу".

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

Лимон-лимон-лимон

Все сидят в кругу, ведущий в центре. Он показывает на кого-нибудь из сидящих и говорит: "Слева (справа)... лимон-лимон-лимон". Пока он произносит это заклинание, надо успеть назвать имя соседа слева (справа). Кто ошибся или не успел, выбывает временно из игры. Соседи меняются, надо быстро перестроиться.

Имя и фрукт

Игра на знакомство, но в любом случае забавная. Все сидят в кругу.

Первый игрок представляется (например, Миша) и называет свой любимый фрукт на первую букву своего имени ("Меня зовут Миша, я люблю мандарины"). Его сосед повторяет- "Миша любит мандарины" и также представляется и говорит свой любимый фрукт, и т.д. по кругу, пока все друг друга не запомнят.

Пять имён

Двое играющих, мальчик и девочка (это могут быть представители двух команд) становятся в конце проходов между рядами парт. По сигналу ведущего каждый из них по очереди должен пройти пять шагов вперед. На каждый шаг, без запинки они произносят имена ребят из класса (мальчики - имена девочек, девочки - имена мальчиков).

Здравствуйте

Все участники становятся в круг лицом плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, онижимают друг другу руки, говорят: "Здравствуйте" и называют свои имена. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим

Ципп -Цапп

Все игроки сидят в кругу. Один игрок стоит в середине, у него нет стула. Он подходит к одному из сидящих игроков, говорит Ципп или Цапп и при этом быстро считает до 10. При слове Ципп игрок, к которому обратились, должен назвать имя и фамилию игрока, сидящего слева от него. Если он не успевает, то он становится ведущим. Если игрок говорит Ципп - Цапп, то все игроки должны поменяться местами. При этом ведущий должен занять чье-то место.

Давай-ка познакомимся

Дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши. Как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи ...» и т.д.

Мячик

Ведущий держит в руках мяч и говорит:

«Разноцветный мячик
По дорожке скачет
По дорожке по тропинке
От березки до осинки
От осинки-поворот,
Прямо к ...(Ире) в огород!»

С последними словами вожатый бросает мяч вверх. Дети чье имя было названо, должны поймать мячик. Тот, кто поймал мяч, делает следующий бросок. Если названо имя, ребенка с которым нет, то мяч ловит ведущий и он делает следующий бросок.

Веселые задания

«Слушай, смейся выполняй, Имена запоминай»
с этими словами ведущий дает задание детям.

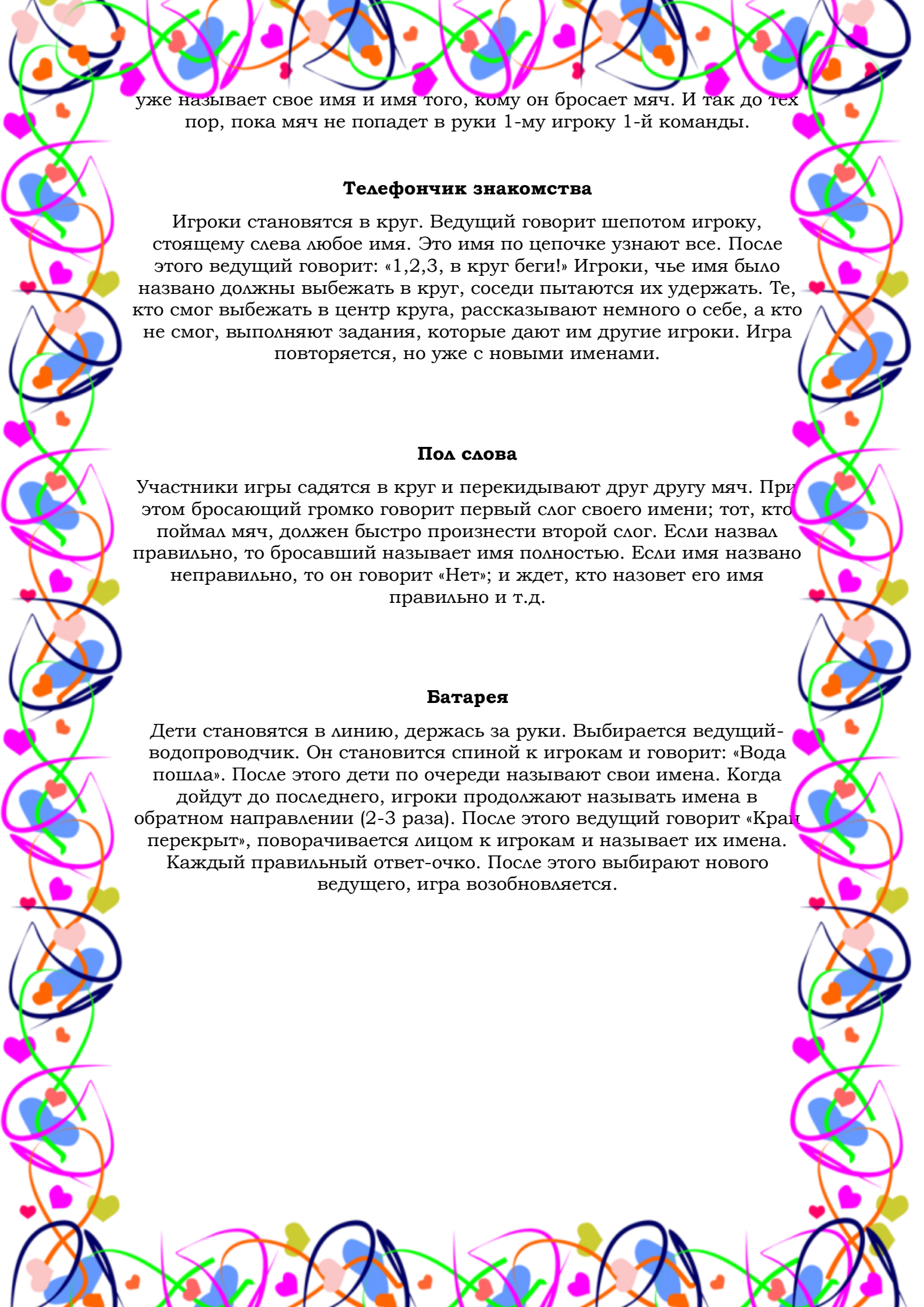
Саши взяли Марин за руки и станцевали.
Лены спели песню «В лесу родилась елочка».
Леши взяли Тань за левую руку и попрыгали.
Светы-наперегонки бегут к корпусу и т.д.

Это Я!

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе 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 из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит «Это Я» и остается на месте.

Назови себя, назови меня

Игроки делятся на 2 команды, которые располагаются напротив друг друга на небольшом расстоянии. Одна из команд получает мяч. По сигналу ведущего первый игрок команды бросает мяч игроку 2-й команды, называя свое имя. Тот ловит мяч и возвращает его следующему игроку 1-й команды, называя свое имя. Игрок, стоящий последним, получив мяч, передает мяч в обратном направлении, но



уже называет свое имя и имя того, кому он бросает мяч. И так до тех пор, пока мяч не попадет в руки 1-му игроку 1-й команды.

Телефончик знакомства

Игроки становятся в круг. Ведущий говорит шепотом игроку, стоящему слева любое имя. Это имя по цепочке узнают все. После этого ведущий говорит: «1,2,3, в круг беги!» Игроки, чье имя было названо должны выбежать в круг, соседи пытаются их удержать. Те, кто смог выбежать в центр круга, рассказывают немного о себе, а кто не смог, выполняют задания, которые дают им другие игроки. Игра повторяется, но уже с новыми именами.

Пол слова

Участники игры садятся в круг и перекидывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит первый слог своего имени; тот, кто поймал мяч, должен быстро произнести второй слог. Если назвал правильно, то бросавший называет имя полностью. Если имя названо неправильно, то он говорит «Нет»; и ждет, кто назовет его имя правильно и т.д.

Батарея

Дети становятся в линию, держась за руки. Выбирается ведущий-водопроводчик. Он становится спиной к игрокам и говорит: «Вода пошла». После этого дети по очереди называют свои имена. Когда дойдут до последнего, игроки продолжают называть имена в обратном направлении (2-3 раза). После этого ведущий говорит «Кран перекрыт», поворачивается лицом к игрокам и называет их имена. Каждый правильный ответ-очко. После этого выбирают нового ведущего, игра возобновляется.