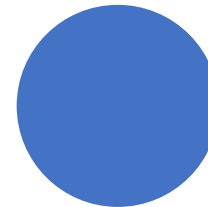


**5 игр, направленных
на знакомство в
лагере.**

Прокудин Евгений,
21Л1714Б

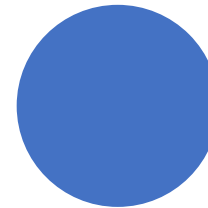
- Ведущий объединяет участников игры, которые плохо знают друг друга, и дает им 10 минут, чтобы заполнить листок "Партнеры". После того, как участники игры заполняют свои Листы, им предлагается сесть в круг и обменяться листками, листки передаются по кругу. Затем каждому предлагается рассказать о своем партнере. Можно задать друг другу разные вопросы, как, например: какая твоя любимая еда? Что ты больше всего любишь делать? Какой твой любимый цвет? Есть ли у тебя братья и сестры? Какой твой любимый предмет в школе? И т.д.

1 Игра. "Партнеры"



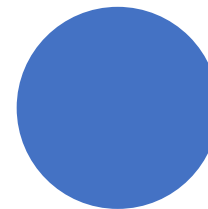
- Участники разбиваются по парам, желательно по принципу наименьшей «знакомости». В течение 10 минут рассказывают друг другу о себе, потом представляют партнера другим участникам, говоря о нем от первого лица, стоя за спиной и положив руки на плечо сидящего впереди партнера. Затем упражнение обсуждается.

2 Игра. "Знакомство по парам"



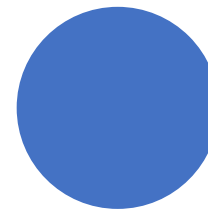
- Условие игры: все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинаящий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом свое имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдет всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет свое имя. Третий раунд этой игры несколько изменен. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросавший мяч должен назвать свое имя, поймавший мяч проделывает то же самое и т. д. После проведения этой игры вполне реально запомнить до 20 имен.

3 Игра. "Назовись"



- Игроки встают в круг. Водящий ходит внутри круга и, остановившись перед кем-нибудь говорит ему громко: "Руки вверх!" Тот, к кому он обратился, должен стоять спокойно, а его соседи должны быстро поднять руки: сосед справа - левую, а сосед слева - правую. Кто ошибётся (а таких бывает немало), тот сменяет ведущего.

4 Игра. "Руки вверх"



- Если участники совсем друг друга не знают, то можно дать несколько минут для знакомства.
- Игроки делятся на две команды. Два человека протягивают между командами покрывало. От каждой команды один человек садится лицом к покрывалу (либо присаживается на корточки), чтобы не мог видеть человека с противоположной стороны. Держащие покрывало неожиданно опускают покрывало, и человек, быстрее и правильно произнесший имя игрока, сидящего напротив него, приносит своей команде очко. После этого игроки, сидящие за покрывалом, меняются.

5 Игра. "Твоё имя"

