**Картотека игр и/или упражнений, направленных на формирование навыков общения детей старшего дошкольного возраста**

**Пояснительная записка:**

-Актуальность (для чего необходима картотека, на что направлена): картотека игр направлена на развитие навыков взаимодействия у детей старшего дошкольного возраста. С помощью систематического и качественного выполнения игр из картотеки дети старшего дошкольного возраста смогут: 1) сотрудничать и сообща работать в команде над единой задачей; 2) активно общаться и согласовывать свои действия в игре для достижения общей цели; 3) направлять свое внимание на окружающих; 4) развивать навыки общения в коллективе; 5) координировать свои действия с действиями сверстников 3 при выполнении одной игровой задачи;

внимательнее относиться к сверстникам, замечать их настроение и эмоции; 7) прислушиваться к идеям и пожеланиям окружающих; 8) проявлять интерес к сверстникам и прислушиваться друг к другу.

Данная картотека игр подразделения на блоки:

1 Блок «Доброжелательное отношения»

2 Блок «Развитие коммуникативных навыков»

-Основания для подбора/разработки игр и/или упражнений (логика составления картотеки: усложнение, упрощение, разбивка на группы): игры и упражнения должны соответствовать возрастному уровню развития детей данного возраста. Важно учитывать когнитивные, эмоциональные и физические возможности детей. Развитие определенных навыков общения (например, умение вести диалог, разрешать конфликты, сотрудничать). Использование различных видов игр (ролевые, подвижные) позволяет охватить широкий спектр навыков и сделать процесс обучения интересным и увлекательным. Усложнение заданий от простых к более сложным обеспечивает последовательное освоение новых навыков и поддерживает интерес детей.

**Описание игр/упражнений:**

**1.** **Блок «Доброжелательное отношение»**

Цель: формирование у детей позитивных взаимоотношений, развитие доброжелательности и отзывчивости друг к другу, формирование уважительного отношения, позитивного восприятия друг к друга.

**Игра «Я хочу с тобой подружиться»**

-Количество участников: от 3

-Ход игры:

1. Выбор водящего: С помощью считалки выбирается один игрок, который будет водящим.
2. Описание: Водящий встает в центр круга (или в определенное место) и произносит фразу: "Я хочу подружиться с..." Далее он описывает внешность одного из игроков в группе (например: "...с девочкой в синей кофте с длинными волосами" или "...с мальчиком в очках и кепке").
3. Узнавание и реакция: Игрок, который узнал себя в описании, должен как можно быстрее подбежать к водящему и пожать ему руку. Важно, чтобы этот игрок не выкрикивал свое имя и не спрашивал: "Это я?" - нужно действовать быстро и уверенно.
4. Смена водящего: Игрок, который первым подбежал и пожал руку водящему, становится новым водящим и игра начинается заново.

**-**Инструкция, правила игры/упражнения:

Описание должно быть конкретным: Водящий должен описывать внешность игрока достаточно четко, чтобы тот мог узнать себя (но не настолько очевидно, чтобы это было слишком легко). Не называть имена: Водящий не должен называть имя игрока, которого он описывает. Внимание и скорость: Игроки должны быть внимательными и быстро реагировать на описание. Честная игра: Игрок, который узнал себя в описании, должен бежать сразу, не задерживаясь и не советуясь с другими. Вежливость: Все участники должны быть вежливыми друг к другу, не толкаться и не сбивать других игроков. Помощь (если необходимо): Если никто не узнает себя в описании, водящий может дать небольшую подсказку.

-Какие атрибуты/материалы потребуются: -

**Игра «Зеркальное отражение»**

-Количество участников: от 2

-Ход игры:

1. Деление на пары: Участники делятся на пары.
2. Позиция: Пары встают друг к другу лицом напротив на небольшом расстоянии.
3. Ведущий и зеркало: В каждой паре выбирается, кто будет "ведущим", а кто "зеркалом" (потом роли меняются).
4. Движения ведущего: Ведущий начинает делать несложные движения. Это могут быть движения руками (поднятие вверх, в стороны, на пояс, вращение кистями, хлопки), движения головой (наклоны, повороты), или простые движения корпуса. Важно, чтобы движения были четкими и не слишком быстрыми.
5. Отражение зеркала: Задача "зеркала" - точно повторять все движения ведущего, как отражение в зеркале. "Зеркало" должно быть внимательным и стараться максимально точно копировать позу, темп и ритм движений ведущего.
6. Смена ролей: Через некоторое время (1-2 минуты) игроки меняются ролями: теперь "зеркало" становится "ведущим", а "ведущий" - "зеркалом".

**-**Инструкция, правила игры/упражнения:

Движения должны быть несложными: Начните с простых движений, постепенно усложняя их. Следите за точностью: "Зеркало" должно стараться максимально точно повторять движения ведущего. Будьте внимательны: "Зеркало" должно внимательно следить за каждым движением ведущего. Не разговаривайте: Во время игры нельзя разговаривать. Общение происходит только через движения. Двигайтесь плавно: Не делайте резких движений, чтобы "зеркалу" было легче повторять за вами. Не касайтесь друг друга: Следите, чтобы во время игры партнеры не касались друг друга. Сохраняйте зрительный контакт: Поддержание зрительного контакта помогает лучше чувствовать партнера и точнее отражать его движения.

-Какие атрибуты/материалы потребуются: -

**Игра «Конкурс хвастунов»**

-Количество участников: от 3

-Ход игры:

1. Расстановка: Все участники садятся в круг.
2. Выбор соседа: Каждый участник внимательно смотрит на человека, сидящего справа от него. Этот человек будет его "соседом", которого он должен будет хвалить.
3. Подготовка: Участники в течение нескольких минут (3-5) обдумывают, какие положительные качества, умения, таланты и хорошие черты характера они видят в своем соседе справа. Важно сосредоточиться на позитивных аспектах.
4. Выступления: По очереди, начиная с выбранного игрока, каждый участник встает (или говорит с места) и начинает "расхваливать" своего соседа справа. Важно не просто перечислять факты, а рассказывать о соседе с теплотой, искренностью и убедительностью. Например: "Я хочу рассказать о замечательном человеке, который сидит справа от меня - это [имя соседа]. Он всегда такой [качество: например, жизнерадостный], и когда он улыбается, сразу становится светлее. Я заметил, что он очень [умение: например, внимательно слушает] и всегда готов [помочь]. Я уверен, что [имя соседа] мог бы стать [профессия/роль: например, отличным психологом], потому что он обладает [качество: например, невероятным терпением]."
5. Завершение круга: Выступления продолжаются по кругу, пока каждый участник не расхвалит своего соседа.
6. Голосование: После того, как все выступили, проводится голосование. Каждый участник голосует за того, кто, по его мнению, лучше всех расхвалил своего соседа. Нельзя голосовать за себя!
7. Объявление победителя: Подсчитываются голоса, и объявляется победитель "Конкурса Хвастунов о Соседе". Можно наградить победителя небольшим призом.

**-**Инструкция, правила игры/упражнения:

Хвалить соседа справа: Каждый участник должен хвалить только соседа, сидящего справа от него.

Не хвалить себя: Нельзя хвалить себя, даже косвенно.

Сосредоточиться на позитиве: Нужно говорить только о хороших качествах, умениях и талантах соседа.

Быть искренним: Хвала должна быть искренней и убедительной.

Не придумывать: Не нужно придумывать то, чего нет. Лучше сосредоточиться на том, что вы действительно видите в своем соседе.

Вежливость и уважение: Во время выступлений нужно внимательно слушать говорящего и не перебивать.

-Какие атрибуты/материалы потребуются: стулья

**Игра «Будь внимателен»**

-Количество участников: от 2

-Ход игры:

1. Разбиение на пары: Участники делятся на пары.
2. Наблюдение: Пары встают лицом друг к другу. В течение определенного времени (1-2 минуты) каждый участник внимательно рассматривает своего партнера, стараясь запомнить все детали его одежды, прическу, аксессуары и т.д.
3. Смена позиции: По сигналу ведущего все пары садятся спиной друг к другу. Важно, чтобы игроки не могли видеть друг друга.
4. Описания: По очереди каждый участник в паре начинает рассказывать, во что одет его партнер. Описание должно быть максимально подробным и точным, включая цвета, детали одежды, наличие аксессуаров, прическу и т.д. Например: "На тебе сегодня надета синяя футболка с белым рисунком, черные джинсы, белые кроссовки, на руке часы с черным ремешком. У тебя короткая стрижка и голубые глаза."
5. Сравнение: После того, как оба партнера закончили свои описания, они поворачиваются лицом друг к другу и сравнивают свои описания с реальностью. Можно отметить, кто был более точным и внимательным.

**-**Инструкция, правила игры/упражнения:

Внимательность: Старайтесь запомнить как можно больше деталей.

Точность: Описывайте увиденное максимально точно и подробно.

Последовательность: Описывайте одежду в определенной последовательности (например, сверху вниз).

Не подглядывать: Во время описания нельзя поворачиваться и подглядывать.

Вежливость: Слушайте партнера внимательно и не перебивайте.

-Какие атрибуты/материалы потребуются: -

**Игра** **«Встаньте все те, кто…»**

-Количество участников: от 4

-Ход игры:

1. Расстановка: Все участники садятся на стулья, образуя круг или полукруг (по возможности).
2. Ведущий: Ведущий (вы) стоит перед участниками и произносит фразу: "Встаньте все те, кто..."
3. Задание: После фразы "Встаньте все те, кто..." ведущий озвучивает какое-либо условие или задание. Условие может касаться самых разных аспектов:
4. Внешнего вида: "...одет в синюю одежду", "...у кого есть очки", "...у кого длинные волосы".
5. Хобби и интересов: "...любит читать", "...занимается спортом", "...любит путешествовать".
6. Характеристик: "...родился летом", "...живет в этом городе", "...у кого есть брат или сестра".
7. Личных качеств: "...считает себя счастливым", "...умеет хорошо готовить", "...любит животных".
8. Реакция: Участники, которые соответствуют озвученному условию, должны быстро встать со своих стульев.
9. Пауза и посадка: Ведущий делает небольшую паузу, чтобы все успели увидеть, кто встал. Затем участники, вставшие со стульев, садятся обратно.
10. Повторение: Ведущий произносит новую фразу "Встаньте все те, кто..." и озвучивает новое условие.
11. Смена ведущего (опционально): Можно периодически менять ведущего, чтобы каждый участник попробовал себя в этой роли.

**-**Инструкция, правила игры/упражнения:

Внимательно слушать: Важно внимательно слушать условие, которое озвучивает ведущий.

Быстрая реакция: Нужно быстро реагировать на условие и вставать (или оставаться на месте), если оно к вам относится.

Честность: Нужно честно оценивать, относится ли условие к вам.

Безопасность: Вставайте и садитесь аккуратно, чтобы не задеть других участников.

-Какие атрибуты/материалы потребуются: -

**Игра «Рисунок на спине»**

-Количество участников: от 2

-Ход игры:

1. Разбиение на пары: Участники делятся на пары.
2. Позиции: В каждой паре один ребенок встает спиной, а другой - лицом к спине своего партнера. Между ними должно быть небольшое расстояние, чтобы было удобно рисовать на бумаге.
3. Рисование: Ребенок, стоящий лицом к спине, карандашом рисует на спине своего партнера простой рисунок. Это может быть:

* Простые геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник)
* Буквы или цифры
* Простые предметы (солнце, дом, цветок)
* Животные (кошка, собака, птичка)

1. Передача ощущения: Ребенок, стоящий спиной, должен постараться максимально точно почувствовать и представить рисунок в своем воображении.
2. Угадывание: После того, как рисунок закончен (ведущий может ограничить время рисования, например, 30 секунд), ребенок, стоящий спиной, должен угадать, что нарисовал партнер.
3. Смена ролей: Затем игроки меняются ролями, и игра повторяется.
4. Обсуждение (опционально): После нескольких раундов игры можно обсудить, что было сложным, что помогало лучше почувствовать рисунок, какие рисунки были сложнее угадать.

**-**Инструкция, правила игры/упражнения:

Рисовать нежно: Рисуйте аккуратно, не надавливайте слишком сильно на спину партнера.

Простые рисунки: Начните с простых рисунков, постепенно усложняя их.

Четкие линии: Старайтесь рисовать четкие и понятные линии, чтобы рисунок было легче угадать.

Не подсказывать: Ребенок, рисующий на спине, не должен давать никаких подсказок.

Не смотреть: Ребенок, стоящий спиной, не должен подглядывать.

Внимание и концентрация: Оба участника должны быть внимательны и сконцентрированы на процессе.

-Какие атрибуты/материалы потребуются: бумага, карандаш

**Игра «Квадрат»**

-Количество участников: от 4

-Ход игры:

1. Подготовка: На полу (или ковре) размещается квадрат из ткани, скотча или другого материала. Размер квадрата должен быть достаточно большим, чтобы все участники могли поместиться на нем.
2. Начало игры: Все участники должны встать на квадрат.
3. Уменьшение квадрата: После того, как все участники разместились на квадрате, ведущий начинает постепенно уменьшать его размер.
4. Задача участников: Удержаться на уменьшающемся квадрате. Им необходимо взаимодействовать друг с другом, находить компромиссы, чтобы все поместились на оставшейся площади. Они могут обниматься, поддерживать друг друга, чтобы освободить место.
5. Продолжение игры: Ведущий продолжает уменьшать квадрат, пока на нем не останутся только два участника.
6. Победители: Два участника, которые последними удержались на квадрате, объявляются победителями.

**-**Инструкция, правила игры/упражнения:

Не выходить за пределы квадрата: Во время игры нельзя выходить за пределы квадрата. Если участник выходит за пределы квадрата, он выбывает из игры.

Нельзя тянуть других: Нельзя тянуть или толкать других участников, чтобы освободить себе место. Важно работать в команде и помогать друг другу.

Безопасность: Будьте аккуратны, чтобы не упасть и не получить травмы.

Соблюдать тишину (желательно): Рекомендуется играть молча, чтобы лучше координировать действия и не отвлекать друг друга.

-Какие атрибуты/материалы потребуются: Квадрат из картона

**2.** **Блок «Развитие коммуникативных навыков»**

Цель: формирование у детей уверенности в коммуникативных ситуациях: взаимодействовать с партнерами по общению, проявлять инициативу в общении, эмпатии в отношении окружающих.

**Игра «Разговор сквозь стекло»**

-Количество участников: по парам

-Ход игры:

1. Разбиение на пары: Участники делятся на пары.
2. Распределение ролей: В каждой паре определяется, кто будет "покупателем в магазине", а кто - "ждущим на улице".
3. Ситуация: Ведущий объясняет ситуацию: "Представьте, что один из вас находится в большом магазине, а другой ждет его на улице. Вы забыли договориться о том, что нужно купить, а выход – слишком далеко, на другом конце магазина. Вам нужно договориться о покупках, общаясь через стекло витрины. Помните, что вас разделяет очень толстое стекло и кричать нельзя: партнер в магазине вас все равно не услышит."
4. Общение: "Покупатель в магазине" должен с помощью жестов, мимики, движений показать своему партнеру, какие продукты (или предметы) он хочет купить. "Ждущий на улице" должен внимательно наблюдать за "покупателем" и постараться понять его "сообщения".
5. Время: Ведущий засекает одну минуту на общение.
6. Обсуждение: После истечения времени пары поворачиваются друг к другу и обсуждают, что "покупатель" пытался показать, а что понял "ждущий". Они сравнивают свои представления о покупках.
7. Смена ролей (опционально): Можно поменять роли, и игра повторяется.

**-**Инструкция, правила игры/упражнения:

Без слов: Общаться можно только без слов, используя жесты, мимику и движения.

Четкие движения: Старайтесь использовать четкие и понятные жесты.

Использование контекста: Используйте окружающую обстановку (воображаемый магазин) для передачи информации (например, показывайте на воображаемые полки с товарами).

Вариативность: Можно показывать не только предметы, но и их количество, размер, цвет и другие характеристики.

Внимание: "Ждущий на улице" должен внимательно наблюдать за "покупателем" и стараться понять его намерения.

-Какие атрибуты/материалы потребуются: -

**Игра «Расскажи-ка, где ты был»**

-Количество участников: от 4

-Ход игры:

1. Определение "домика": С помощью мела на полу обозначается "домик" – пространство, за которым будут находиться ведущие. Это может быть просто линия или ограниченный квадрат/круг.
2. Выбор ведущих: С помощью считалки выбирается несколько (2-3, в зависимости от количества детей) ведущих.
3. В "домике": Ведущие заходят за черту "домика", встают спиной к остальной группе детей и отворачиваются, чтобы не видеть, что происходит.
4. Придумывание сценки: Остальные дети (игроки) совещаются и придумывают какое-либо действие или сценку, которую они будут показывать пантомимой (без слов). Это может быть:

* Профессия (врач, повар, строитель)
* Животное (кошка, собака, медведь)
* Вид спорта (футбол, плавание, танцы)
* Сюжет из сказки или фильма
* Повседневное действие (готовка еды, уборка, чтение книги)

1. Выход из "домика": По сигналу ведущего (взрослого) игроки выходят из "домика" и подходят к ведущим. Ведущим разрешается повернуться к игрокам.
2. Приветствие: Ведущие говорят: «Расскажите-ка нам, где вы были». Игроки отвечают: «Рассказать мы не можем, мы лучше покажем - где мы были и что делали, а вы отгадаете».
3. Пантомима: Игроки начинают показывать придуманную сценку пантомимой, без слов и звуков. Важно, чтобы все игроки участвовали в сценке.
4. Угадывание: Ведущие внимательно наблюдают за сценкой и молча (можно перешептываться между собой) пытаются угадать, что им показывают. Они должны сформулировать развернутый ответ, например: "Вы показывали, как печете пирог" или "Вы изображали дрессировщиков в цирке".
5. Вопрос: После того, как ведущие пришли к общему мнению, игроки спрашивают: «Отгадали?»
6. Результат:

* Правильный ответ: Если ответ ведущих правильный, то они присоединяются к остальным игрокам (выходят из роли ведущих). В следующем раунде выбираются новые ведущие.
* Неправильный ответ: Если ведущие ошибаются, игроки их поправляют, называя правильный ответ.

1. Побег и ловля: После исправления ошибки игроки кричат: «1-2-3!» и убегают от ведущих обратно в "домик". Ведущие стараются поймать как можно больше игроков, прежде чем они доберутся до "домика".
2. Новые ведущие: В следующий раз ведущими становятся те игроки, которых поймали (или те, кто первым добежал до "домика" - по договоренности). Если никто не был пойман, то можно выбрать новых ведущих по считалке или по желанию.
3. Повторение: Игра повторяется с новыми ведущими и новой сценкой.

**-**Инструкция, правила игры/упражнения: Тишина: Во время показа сценки нельзя разговаривать или издавать какие-либо звуки.

Участие всех: Все игроки должны активно участвовать в показе сценки.

Ясность: Сценка должна быть достаточно понятной, чтобы ведущие могли ее угадать.

Не подсказывать: Игроки не должны подсказывать ведущим во время угадывания.

Безопасность: Во время побега и ловли нужно быть аккуратным, чтобы не упасть и не столкнуться с другими игроками.

-Какие атрибуты/материалы потребуются: мел

**Игра «Сочиняем сказку»**

-Количество участников: от 5

-Ход игры:

1. Расстановка: Все участники садятся в круг.
2. Начало сказки: Ведущий (вы) начинает сказку, держа в руках игрушку: «Жил был маленький зайчик. Он больше всего любил… (например, прыгать по лужам)».
3. Передача игрушки и продолжение сказки: Ведущий передает игрушку следующему участнику по кругу. Этот участник должен продолжить сказку, опираясь на предыдущее предложение. Например: «…прыгать по лужам, но однажды он увидел… (например, грустного ежика)».
4. Подсказки: Если у кого-то возникают трудности с продолжением сказки, ведущий или другие участники могут давать подсказки, чтобы помочь.
5. Продолжение по кругу: Игрушка передается по кругу, и каждый участник добавляет к сказке одно или несколько предложений, продолжая сюжет.
6. Завершение сказки: Когда игрушка вернется к ведущему (или круг будет пройден несколько раз), ведущий должен завершить сказку, придумав концовку.
7. Повторение сказки: После того, как сказка закончена, все участники вместе (хором или по очереди) повторяют всю сказку целиком, от начала до конца.

**-**Инструкция, правила игры/упражнения:

Слушать внимательно: Важно внимательно слушать предыдущего рассказчика, чтобы продолжение сказки было логичным и интересным.

Краткость: Желательно, чтобы каждый участник добавлял небольшую часть к сказке (1-2 предложения), чтобы сказка не получилась слишком длинной и сложной для запоминания.

Не перебивать: Нельзя перебивать говорящего.

Поддержка: Помогайте друг другу подсказками, если кто-то затрудняется.

-Какие атрибуты/материалы потребуются: игрушка.

**Игра «Слепец и поводырь»**

-Количество участников: от 2

-Ход игры:

1. Разбиение на пары: Участники делятся на пары.
2. Распределение ролей: В каждой паре определяется, кто сначала будет "слепцом", а кто - "поводырем".
3. Подготовка "слепца": "Слепой" закрывает глаза (можно использовать повязку, чтобы исключить возможность подглядывания). Важно, чтобы "слепой" действительно не видел ничего.
4. Инструктаж: "Поводырь" получает инструкцию о том, как безопасно водить "слепого" по помещению (или территории). Важно акцентировать внимание на безопасности, четких указаниях и бережном отношении к партнеру.
5. Передвижение: "Поводырь" начинает медленно и аккуратно водить "слепого" по группе (или по помещению). "Поводырь" должен четко и ясно говорить "слепому", куда идти, например: "Сейчас мы сделаем шаг вперед", "Поверни немного налево", "Впереди ступенька, подними ногу", "Справа от тебя стул, будь осторожен".
6. Исследование: "Поводырь" может подводить "слепого" к разным предметам, чтобы тот мог ощупать их и попытаться угадать, что это такое.
7. Смена ролей: Через определенное время (например, 5-10 минут) участники меняются ролями, и игра повторяется.
8. Обсуждение: После того, как оба участника побывали в роли "слепого" и "поводыря", проводится обсуждение. Ведущий задает вопросы, чтобы помочь участникам поделиться своими чувствами и переживаниями:

* "Как ты себя чувствовал в роли "слепого"? Что было самым сложным?"
* "Насколько ты доверял своему поводырю? Что помогало тебе чувствовать себя в безопасности?"
* "Как ты себя чувствовал в роли "поводыря"? Что было самым важным для тебя?"
* "Что ты понял об ответственности и доверии в этой игре?"
* "Что ты можешь сказать своему партнеру после этой игры?"
* "Кто чувствовал себя надежно и уверенно, а кто не очень и почему?".

**-**Инструкция, правила игры/упражнения:

Безопасность превыше всего: "Поводырь" должен постоянно заботиться о безопасности "слепого".

Четкие указания: "Поводырь" должен давать четкие и понятные указания.

Медленный темп: "Поводырь" должен двигаться медленно и аккуратно.

Доверие: "Слепой" должен доверять своему "поводырю".

Уважение: Оба участника должны уважительно относиться друг к другу.

Запрет на подглядывание: "Слепому" строго запрещено подглядывать.

-Какие атрибуты/материалы потребуются: -

**Игра «Сломанный телефон»**

-Количество участников: от 5

-Ход игры:

1. Расстановка: Все участники садятся в круг.
2. Выбор "загадчика": С помощью считалки выбирается один игрок, который будет "загадчиком".
3. Загадывание слова: "Загадчик" придумывает несложное слово (существительное, желательно короткое и без сложных звуков) и никому не говорит его вслух.
4. Передача шепотом: "Загадчик" шепотом (очень тихо и четко) передает задуманное слово своему соседу справа (или слева) по кругу.
5. Передача по кругу: Каждый участник, получив слово шепотом, должен как можно более точно и тихо передать его следующему участнику по кругу. Важно говорить четко и не глотать звуки.
6. Озвучивание: Когда слово доходит до последнего игрока в кругу, он громко произносит слово, которое он услышал.
7. Сравнение: "Загадчик" называет слово, которое он загадал изначально. Все сравнивают конечное слово с исходным, чтобы увидеть, насколько оно исказилось в процессе передачи.
8. Обсуждение (опционально): Можно обсудить, почему слово исказилось, какие звуки было сложно расслышать, кто, возможно, неправильно передал слово.
9. Смена "загадчика": Выбирается новый "загадчик" (например, следующий по кругу), и игра повторяется с новым словом.

**-**Инструкция, правила игры/упражнения:

Шепотом: Передавать слово можно только шепотом, очень тихо и четко.

Не переспрашивать: Нельзя переспрашивать. Если вы не расслышали слово, постарайтесь угадать его по контексту или по звукам, которые вы услышали.

Четкое произношение: Произносите слово четко и внятно, чтобы его было легче расслышать.

Быстрая передача: Передавайте слово как можно быстрее, чтобы игра не затягивалась.

Не говорить вслух: Нельзя говорить слово вслух, чтобы не раскрывать его другим участникам.

Внимание: Слушайте внимательно, что говорит вам сосед.

-Какие атрибуты/материалы потребуются: стулья по количеству участников.

**Игра «Закорючка»**

-Количество участников: от 4

-Ход игры:

1. Расстановка: Все участники садятся за стол (или располагаются вокруг поверхности, на которой можно рисовать).
2. Первая закорючка: Первый игрок берет карандаш и рисует на листе бумаги небольшую, произвольную закорючку. Закорючка должна быть простой и не напоминать какой-либо конкретный предмет или фигуру.
3. Передача листа и дополнение: Игрок передает лист бумаги следующему участнику по кругу.
4. Превращение закорючки: Следующий игрок берет карандаш и, глядя на первую закорючку, пытается превратить ее во что-то более конкретное. Он добавляет к ней свою закорючку (или две, если выбрана усложненная версия), чтобы получился узнаваемый предмет, животное или другое изображение.
5. Продолжение по кругу: Лист бумаги передается по кругу, и каждый следующий игрок добавляет к уже имеющемуся рисунку свои закорючки, продолжая развивать сюжет и превращая его во что-то более сложное и интересное.
6. Завершение рисунка: Рисунок передается по кругу до тех пор, пока не будет решено, что он закончен.
7. Обсуждение: После завершения рисунка можно обсудить, что получилось, кто какие идеи вносил, как закорючки превращались в узнаваемые объекты.

**-**Инструкция, правила игры/упражнения:

Не стирать: Нельзя стирать то, что нарисовали другие игроки.

Продолжать, а не менять: Нужно продолжать рисунок, а не пытаться изменить то, что уже нарисовано.

Согласованность (желательно): Старайтесь рисовать так, чтобы ваши закорючки гармонично сочетались с тем, что уже есть на рисунке.

Креативность: Проявляйте креативность и придумывайте интересные идеи.

По две закорючки (для усложнения): Если выбрана усложненная версия, каждый игрок должен добавить к рисунку две закорючки.

-Какие атрибуты/материалы потребуются: карандаши, лист бумаги, столы, стулья по количеству участников.

**Игра «Часть и часть»**

-Количество участников: от 4

-Ход игры:

1. Расстановка: Все участники начинают двигаться по кругу под музыку (если есть возможность). Движение может быть произвольным: ходьба, бег, танцевальные движения.
2. Команда ведущего: Ведущий (вы) время от времени останавливает музыку (или просто подает команду) и произносит фразу: "Прислониться… [часть тела] к [часть тела]".

Примеры команд:

* "Коленка к коленке!"
* "Спина к спине!"
* "Локоть к локтю!"
* "Ладонь к ладони!"
* "Плечо к плечу!"
* "Ухо к уху!"
* "Палец к пальцу!"
* (Можно использовать и другие части тела)

1. Реакция участников: После команды участники должны как можно быстрее найти себе партнера и прислониться к нему указанными частями тела.
2. Продолжение игры: Ведущий снова включает музыку и игра продолжается.
3. Выбывание (опционально): Можно ввести правило, что участники, которые последними нашли себе партнера, выбывают из игры. В этом случае игра продолжается до тех пор, пока не останется один победитель.

**-**Инструкция, правила игры/упражнения:

Быстрая реакция: Реагируйте на команду быстро и старайтесь найти партнера как можно скорее.

Точное выполнение: Прислоняйтесь точно теми частями тела, которые указаны в команде.

Вежливость: Будьте вежливы и аккуратны по отношению к другим участникам.

Безопасность: Соблюдайте осторожность во время движения и поиска партнера, чтобы не упасть и не столкнуться с другими участниками.

-Какие атрибуты/материалы потребуются: -