**ИГРЫ ДЛЯ ДЕТСКОГО ЛАГЕРЯ**

**Игры на знакомство для детского лагеря**

**Игры на запоминание имен**

Описание игры: Участники игры сидят в кругу, водящий стоит в центре. Он подходит к одному из участников, произносит «Zipp» или «Zapp» и быстро считает вслух до десяти. При слове «Zipp» участник должен назвать имя соседа слева прежде, чем водящий сосчитает до десяти. Если произносится слово «Zapp», необходимо назвать имя соседа справа. Если участник не успел назвать имя, он становится водящим. Когда произносится фраза «Zipp-Zapp», все участники должны поменяться местами, а водящий успеть занять освободившееся место.

Рекомендации: Для младших отрядов вместо Zipp и Zapp можно использовать слова Цип и Цап.

**Назови себя, назови меня**

Инвентарь: Мяч.

Описание игры: Игроки делятся на две команды, которые располагаются друг напротив друга на небольшом расстоянии в шеренгах или линиях. Одна из команд получает мяч. По сигналу ведущего первый игрок команды бросает мяч игроку второй команды, называя свое имя. Тот ловит мяч и возвращает его следующему игроку первой команды, называя свое имя. Игрок, стоящий последним, получив мяч, передает его 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 первому игроку первой команды.

Рекомендации: Можно усложнить игру тем, что при неверном произнесении имени или потере мяча участники начинают игру заново.

**Покрывало**

Инвентарь: Покрывало.

Описание игры: Участники делятся на две команды, располагаясь друг напротив друга. Вожатые натягивают между ними покрывало. По одному человеку от команды подходят со своей стороны покрывала. Вожатые считают до трех и резко опускают покрывало. Участникам необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Тот, кто позже назвал имя, переходит в команду соперников. Побеждают те, кто «перетянет» к себе как можно больше игроков.

Рекомендации: Если имена прозвучали одновременно, раунд переигрывается, но уже с другими участниками.

**Ритм**

Описание игры: Участники сидят в кругу. Ведущий показывает ритм: два хлопка по коленям, два хлопка в ладоши. Все подхватывают ритм. Во время первых двух хлопков в ладоши игрок называет свое имя два раза, во время вторых хлопков свое имя и имя кого-либо из круга (за один хлопок — свое имя, за второй — другого участника), тем самым передавая ход. «Поймавший» передачу повторяет то же самое. Тот, кто сбился, начинает заново или выходит из круга (по усмотрению вожатого).

Рекомендации: Ритм должен отбиваться всеми участниками постоянно в течение игры.

**Прошепчи имя**

Описание игры: Все участники свободно передвигаются по площадке в течение 2-5 минут, стараясь подойти к большему числу участников и прошептать на ухо свое имя. Затем задание меняется. Теперь нужно подойти к большему числу участников и прошептать каждому на ухо его имя.

Рекомендации: Игра может быть использована при знакомстве большого количества людей. Вожатый объясняет второе задание только после выполнения первого.

**Муха**

Инвентарь: Газета или журнал.

Описание игры: Отряд становится в круг. Вожатый предлагает участникам представить, что у игрока, чье имя назовет водящий, на плече сидит муха. Водящий называет имя и бежит к нему с внешней стороны круга, чтобы газетой «убить муху» на его плече. Игрок, чье имя названо, не должен этого позволить: он «передает» ее другому игроку, сказав: «Муха у ... (назвать имя)». Тот, на ком убили муху, становится водящим, а бывший водящий встает на его место и говорит, у кого «муха» теперь. Называть имя соседа справа или слева нельзя.

Рекомендации: Начиная игру, водящий должен назвать имя участника, находящегося как можно дальше от него.

**Игры на знакомство с личностью**

**Ветер дует в сторону…**

Инвентарь: Стул для каждого игрока.

Описание игры: Участники садятся в круг. Водящий говорит: «Ветер дует в сторону того, кто...» (умеет плавать, считает себя умным, любит читать, пишет стихи, умеет играть на гитаре, занимается спортом и другие характеристики). Те играющие, к которым относится высказывание ведущего, должны поменяться местами, а водящий старается занять освободившееся место. Кто не успел занять стул, тот становится водящим.

Рекомендации: Если нет стульев на всех или игра проводится не в помещении, можно нарисовать места мелом или обозначить бумажным скотчем.

**Интервью**

Инвентарь: Стул.

Описание игры: Участники разбиваются по парам (по принципу, с кем менее знакомы) и в течение 5 минут рассказывают друг другу о себе. Затем пары поочередно занимают импровизированную сцену. Один из напарников садится на стул, второй становится за него. Тот, кто стоит за стулом, в течение минуты должен рассказать о своем напарнике всем остальным участникам. Сидящий не может комментировать или подсказывать. Затем напарники меняются.

Рекомендации: Игра проходит интереснее и веселее, если участники рассказывают о напарнике от первого лица (т.е. становясь на время им самим), при этом остальные задают вопросы, на которые отвечает только рассказчик.

**Туалетная бумага**

Инвентарь: Рулон туалетной бумаги.

Описание игры: Ничего не объясняя, ведущий предлагает каждому участнику отмотать от рулона ленту любого размера. Далее вожатый поясняет, что каждый по очереди выходит на сцену, заматывая свою ленту в трубочку, одновременно рассказывает о себе до тех пор, пока лента его туалетной бумаги не будет полностью замотана в рулончик.

Рекомендации: Игра способствует веселому настроению и раскрепощению.

**Построение**

Описание игры: Ведущий предлагает участникам построиться в шеренгу по:

• цвету глаз (от самых светлых до самых темных);

• числам и месяцам рождения;

• первым буквам имен в алфавитном порядке;

• цвету волос;

• размеру обуви;

• знаку зодиака и т.д.

Рекомендации: Можно поделить отряд на две команды и устроить соревнования, кто быстрее построится по тому или иному признаку.

**Дорога вопросов**

Описание игры: Вызывается любой участник. Определяется дистанция от старта до финиша. Задача участника пройти дистанцию, а задача остальных не дать ему это сделать, задавая вопросы о нем. Во время ответа участник должен стоять на месте и двигаться только тогда, когда никто не задает вопросов.

Рекомендации: Вожатому необходимо следить за процессом, так как, возможно, вопросы будут задаваться одновременно.

**«Меня зовут, я люблю себя за...»**

Описание игры: Каждый по очереди в кругу повторяет и заканчивает фразу: «Меня зовут..., я люблю себя за...».

Рекомендации: Если ваш отряд раскрепощен и активен, то игру можно разнообразить просьбами продемонстрировать (по возможности) то, за что они себя любят.

**Формула личности**

Инвентарь: Ватман или флипчарт, маркер, лист бумаги и ручка для каждого участника.

Описание игры: Формула — элемент точных наук. Участникам необходимо описать себя, свои принципы, свой характер в виде формулы. Можно придумать свои символы и их обозначения, а можно использовать знакомые: =, +,  -, () ,\*, / и т.д. После выполнения каждый участник записывает формулу на флипчарте и презентует ее отряду.

Рекомендации: Игру лучше проводить тогда, когда участники более или менее уже знакомы друг с другом. Хорошо, если вожатый вместе с участниками выведет формулу отряда.

**Клубок**

Инвентарь: Клубок ниток.

Описание игры: Ведущий наматывает кончик клубка себе на палец и кидает клубок ниток сидящему напротив участнику, называя свое имя и то, что он любит делать. Поймавший клубок также наматывает нитку на палец и перекидывает клубок другому участнику. Клубок должен вернуться к ведущему. Затем происходит обратный процесс. Последний возвращает предыдущему клубок, называя теперь его имя и любимое занятие. Таким образом, клубок сматывается обратно.

Рекомендации: Вожатый объясняет второе задание только после выполнения первого.

**Записки**

Инвентарь: Лист бумаги форматом А4 и ручка на каждого участника, ножницы.

Описание игры: Каждый участник делит лист бумаги на шесть частей и пишет свое имя шестью разными вариантами, как можно более интересными. Закончив, он разрезает лист на шесть частей и аккуратно сворачивает все записки. Вожатый собирает записки, перемешивает их хорошенько и предлагает каждому по кругу вытащить шесть любых записок. По сигналу все открывают записки. Каждый пытается получить обратно все шесть своих записок с помощью переговоров с теми, кто их держит. Нельзя отдавать записку, не получив взамен другую. Побеждает тот, кто собрал все шесть частей первым.

Рекомендации: Важно сделать акцент на том, что записками можно только меняться и нельзя отдавать просто так. Чтобы придать азарта игре, подготовьте какой-нибудь бонус победителю.

**Уличное знакомство**

Описание игры: Все участники игры разбиваются на пары (мальчик-девочка). Задача одного из участников пары: познакомиться со вторым абсолютно не знакомым ему человеком. Для этого он прилагает максимум усилий, всю свою находчивость. Нужно узнать имя и любимое занятие. Второй игрок пытается уйти от знакомства, не сказав ни одного грубого слова. В конце игры участники делятся своими впечатлениями и определяют наиболее успешного «обольстителя» и самого несговорчивого «незнакомца».

Комментарий: Если мальчиков не хватает, то можно объединить участников в тройки (две девочки и один мальчик) или поставить определенную цель знакомства (сын потенциального работодателя, инвестор для проекта,...), в общем сделать так, чтобы пары мальчик-мальчик и девочка-девочка не чувствовали себя неуютно.

**Рассказать о себе в трех словах**

Описание игры: Каждый участник, сидящий в кругу, называет три любых слова, которые, как ему кажется, его наиболее полно характеризуют.

Рекомендации: В завершение игры участник могут сформулировать черты, которые должны характеризовать их отряд.

**Три факта**

Описание игры: Каждый участник, сидящий в кругу, сообщает о себе три факта, один из которых ложный. Задача остальных участников догадаться, где правда, а где ложь. После того как все факты разгаданы, участники передают приветы по услышанным правдивым фактам (например, я передаю привет Алеше, у которого два брата).

Рекомендации: Вожатый объясняет второе задание только после выполнения первого.

**Танец имен**

Описание игры: Все участники игры становятся в круг. Участники по очереди делают шаг вперед, называют свое имя и показывают какое-нибудь танцевальное движение. Следующий игрок называет имя предыдущего, повторяя его движение, затем называет свое имя и показывает свое движение (по принципу «снежного кома»). В конце отряд исполняет танец всех имен и движений.

Рекомендации: Этот танец впоследствии может стать визитной карточкой отряда.

**Игры на знакомство для младших отрядов**

**Сказка**

Описание игры: Отряд нужно разбить на 2-4 группы по 5-8 человек. Затем им дается 7-10 минут для того, чтобы приготовить, озвучить и показать в действиях какую-либо сказку. Они могут взять всем известную сказку («Колобок», «Репка») или придумать свою. Главное задание, чтобы во время показа сказки каждый ребенок из группы побывал «на сцене» и имя каждого ребенка в группе было произнесено во время «спектакля» не менее З-6 раз. Например: «Жили-были дед Витя и бабка Алена. Пошел как-то дед Витя и посадил репку Таню. Выросла репка Таня большая-пребольшая...»

**Я змея, змея, змея**

Описание  игры: Участники становятся в круг (желательно через одного— мальчик, девочка). Начинает вожатый, подходя к ребенку со словами: «Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу. Хочешь быть моим хвостом? Как тебя зовут?» Ребенок называет имя, вожатый повторяет его вслух, а ребенок проползает между ног вожатого (позиция: ноги на ширине плеч), становясь хвостом змеи. Змея продолжает движение, слова змеи и имя каждого нового хвостика нужно произносить всем вместе, кто уже стал ее частью.

Рекомендации: В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придется!» Игра продолжается до тех пор, пока все участники не станут частью змеи. Закончить игру можно поимкой хвоста.

**Запомни имена**

Методические рекомендации: Помимо того, что участники быстро запоминают имена друг друга, эта игра направлена также на развитие творческих способностей, выявление лидерских качеств, сплочение коллектива. Участники всегда смеются, выполняя это задание, а как, известно, смех — лучшее средство для создания комфортной обстановки.

Описание: Несколько участников становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами, и водящий должен правильно назвать их имена.

Совет: Если у водящего возникают трудности с запоминанием имен, вожатому нужно аккуратно помогать ребенку, чтобы тот не растерялся.

**Мой лохматый серый песик**

Описание игры: Участники образуют два круга — внешний и внутренний — и начинают кружиться под слова: «Мой лохматый серый песик у окна сидит. «Мой лохматый серый песик на меня глядит. Бинго! Бинго! Да, Бинго звать его». На слове «его» берутся за руки те, кто в этот момент оказывается в паре друг напротив друга. Эти ребята пожимают друг другу руки и называют свои имена. Игра продолжается до тех пор, пока все не познакомятся.

Рекомендации: Проявите творчество, придумайте слова, которые подойдут именно вашему отряду.

**Подарок**

Описание игры: Все сидят или стоят в кругу. Первый игрок представляется и «дарит подарок»: «Я — Ваня. Я дарю вам цветочек», при этом Ваня «держит» в руке «цветочек» и «передает его всем. Все хором говорят: «Ваня! Спасибо за цветочек!» Далее следующий игрок представляется и дарит подарок.

Рекомендации: После того как все представятся и «подарят подарки», вожатый может предложить всем подарить друг другу рукопожатия и улыбки.

**Давай-ка познакомимся**

Описание игры: Участники 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.

**Как я**

Описание игры: Участникам необходимо за 30 секунд найти человека с таким же именем, за следующие 30 секунд найти человека, у которого такой же размер обуви, далее — рост, вес, цвет глаз, любимое блюдо, любимый фильм и т.д.

**ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ**

**Скульптура чувств**

Инвентарь: Заранее приготовленные карточки с названием эмоций и чувств.

Описание игры: Отряд делится на малые группы по 3-5 человек. Каждой команде по жребию на закрытых карточках достается название той или иной эмоции или чувства (грусть, гнев, удивление, презрение и т. д.). Задача групп представить свою эмоцию в многофигурной скульптуре. После подготовки скульптура показывается всей подгруппой, остальные группы пытаются назвать изображенное чувство. Можно вести счет.

Рекомендации: Можно разделить игру на несколько этапов по уровню сложности эмоций.

**Театр кабуки**

Описание: Театр кабуки — традиционный японский театр. Все участники делятся на две команды и выстраиваются в две линии параллельно друг другу. Команда договаривается, кого они будут показывать из персонажей театра. По сигналу вожатого (на счет 3) команды одновременно показывают этого персонажа.

В раунде побеждает та команда, которая показала выигрышного персонажа (по принципу «камень-ножницы-бумага»).

Персонажи театра:

• Дракон (руками показывается раскрывающаяся пасть, рычание).

• Самурай (имитирует взмах меча и кричит, как самурай).

• Принцесса (держится за юбочку и произносит «а-ля-ля- ля-ля-ля»).

Выигрышные комбинации:

• Дракон убивает принцессу.

• Принцесса очаровывает самурая.

• Самурай убивает дракона.

Совет: Игра продолжается до 3-5 очков.

Портрет

Инвентарь: лист форматом А4, фломастер, цветной карандаш или ручка для каждого участника.

Описание игры: Участники садятся в два круга (внешний и внутренний), у каждого по листу бумаги и фломастеру. По сигналу вожатого участники в течение 30 секунд рисуют друг друга в парах. По истечении времени они обмениваются портретами, внутренний круг пересаживается по часовой стрелке, и уже следующие участники продолжают рисунок предыдущего художника. Переход должен осуществляться одновременно и по сигналу вожатого. Когда круг сделает полный оборот, получается портрет каждого участника, нарисованный половиной отряда.

Рекомендации: Чтобы создать интригу и вызвать больше эмоций у ребят при виде своего законченного портрета, надо чтобы участники передавали портреты не друг другу, а соседу слева (внутреннему кругу) и соседу справа (внешнему) при условии, что внешний круг движется по часовой стрелке (т.е. пересаживаясь, движется в левую сторону, а портрет отдает соседу справа).

**Ворота из глаз**

Описание игры: Отряд становится в круг. Из участников выбирается один водящий, который выходит за дверь или отворачивается. Остальные берутся за руки и выбирают, чьи сцепленные руки будут воротами (одна пара рук). Водящий возвращается и заходит в круг. Его задача найти ворота по глазам, перемещаясь по кругу и вглядываясь в них. Взгляд участников должен говорить водящему, где находятся ворота, т.е. те, кто не является воротами, должны своим взглядом (и только взглядом) показывать, что они не ворота, а ворота, наоборот, пытаются взглядом показать, что именно они и есть ворота. Водящему необходимо выйти из круга через ворота, поэтому, выбрав сцепку рук, он подходит к ней плотнее и, если руки поднимутся вверх, он сделал правильный выбор и может выйти из круга, однако если руки не поднялись то у водящего есть еще две попытки.

Рекомендации: Объясните ребятам, что указывать глазами на ворота нельзя, нужно использовать силу взгляда и его выражения. После игры необходимо провести рефлексию, особое внимание уделив участникам, которые искали ворота.

**Тайный друг**

Инвентарь: Листочки и ручки для каждого участника.

Описание игры: Многодневная игра. Ведущий собирает в одну коробку имена девушек, в другую — юношей. Предлагает всем поучиться быть тайными друзьями, приходить на помощь в трудную минуту, делать сюрпризы и подарки, оставаясь незамеченными. После этого предлагает юношам вытянуть имена девушек, а девушкам — имена юношей. Игра проходит в течение 3-4 дней. В конце последнего дня игры на вечернем отрядном огоньке тайные друзья разоблачаются.

Рекомендации: Важно, чтобы никто не остался без внимания, поэтому стоит периодически напоминать ребятам об игре и важности внимания друг к другу независимо от того, кто им выпал по жребию. Также можно придумать сюрпризы, которые вожатый будет рассылать от имени тайных друзей, если кто-то все-таки остался без внимания. Можно заранее подготовить бумажки с именами и оформить их.

**Сплетни**

Описание игры: Вся группа выходит за дверь, в комнате остается один вожатый. По очереди ребята заходят в комнату. Первому участнику вожатый рассказывает подробную историю (нужно написать ее заранее и читать с листа).

Второму участнику первый пересказывает эту историю. Второй пересказывает третьему и т.д. Когда последний участник окажется в комнате и перескажет историю в том виде, в каком получилось, вожатый зачитывает первоначальную историю.

Рекомендации: После упражнения нужно обсудить, как рождаются сплетни, как искажается информация и почему она не всегда бывает правдивой. Игру можно провести при возникновении или для профилактики конфликтов на почве сплетен.

**Найди меня**

Описание: Участники делятся на пары с наименее знакомыми. Каждая пара придумывает себе словосочетание или двойное имя (например, Баба Яга). Одна часть имени достается одному игроку, вторая другому. Все участники закрывают глаза, а вожатые распределяют их по пространству как можно дальше друг от друга. Задача пар найти друг друга вслепую, используя лишь позывные в виде частей придуманного имени: «Баба Яга!»).

Комментарий: Чтобы усложнить игру, можно заранее составить список словосочетаний, одна из частей которых повторяется.

Например:

• Мазай — Дед;

• Дед —Мороз;

• Мороз — Заяц;

• Заяц — Волк.

Важно, чтобы участники нашли именно свою пару, несмотря на присутствие других участников с такими именами.

**Арам-шим-шим**

Описание игры: В центре круга стоит водящий с закрытыми глазами и вытянутым указательным пальцем. Остальные начинают водить вокруг него хоровод (водящий крутится в обратную сторону), громко говоря: «Арам-шим-шим, Арам-шим-шим, Арамия-Зульфия, укажи-ка на меня!» Круг и водящий по окончании слов сразу останавливаются. Тот, на кого указывает рука водящего, выходит в центр круга. Обязательно лицо противоположного пола. (Если вдруг рука остановилась на человеке того же пола, то нужно смотреть по часовой стрелке до первого подходящего). Водящий и выбранный становятся спиной вплотную друг к другу. Круг начинает считать: «И — раз, и — два, и — три!» При счете «три» оба резко поворачивают голову в сторону. Если в результате лица пары обращены в одну сторону, то они целуются, а если лица обращены в разные стороны, то пара обменивается рукопожатиями. Водящий встает в хоровод, выбранный становится водящим, игра начинается сначала.

Рекомендации: Лучше ограничиться поцелуем в щечку.

**Игры на взаимодействие для младших отрядов**

**Рисунок в две руки**

Инвентарь: Бумага форматом А4, фломастеры или цветные карандаши.

Описание: Участники делятся на пары (желательно с теми, кто меньше всего друг друга знает). По команде вожатого пара молча рисует свой совместный рисунок. Затем каждая пара, не договариваясь перед этим, выходит на сцену и презентует свой рисунок.

Рекомендации: После игры можно обсудить, как негласно договаривались участники, что рисовать, кто доминировал.

**Сказка**

Инвентарь: Мяч.

Описание игры: Ведущий или кто-либо из игроков, держащий в руках мяч, начинает рассказывать какую-либо сказку или историю. Сказав несколько фраз, он неожиданно (можно в середине фразы) бросает мяч кому-либо из участников игры. Поймавший мяч должен сразу же продолжить сказку или историю и через несколько фраз также передать эстафету кому- либо из участников. Игра заканчивается тогда, когда сказка или история придет к своему логическому завершению.

Рекомендации: Для самых маленьких отрядов можно упростить задачу, передавая мяч по кругу.

**Тише — громче**

Описание игры: Ребята сидят в кругу, а водящий выходит за круг и отходит подальше, повернувшись к нему спиной. Кто-нибудь из круга прячет какой-нибудь предмет. Задача водящего — найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-либо песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному предмету, песня поется тише, если водящий отдаляется от этого предмета. Когда предмет найден, водящий меняется. По принципу игры «Холодно — горячо».

Комментарий: Вожатому лучше заранее подготовить список песен, которые знают все, иначе возникнет заминка.

**Телеграмма**

Инвентарь: Листы бумаги, ручки.

Описание игры: Участники делятся на несколько небольших команд.

Ведущий предлагает командам расшифровать любое не очень сложное слово так, чтобы каждая буква выбранного слова являлась начальной буквой вспомогательного слова.

Подбирая вспомогательные слова, команды стараются составить из них осмысленное предложение, похожее на короткое телеграфное сообщение — телеграмму.

Например, команда загадала слово «внучка». Зашифровала его телеграммой: «Выезжаю Новороссийск Утренним Чайник Купила Маша».

Превратить в веселые телеграммы такие слова, как: ЗАСТАВА, КУБАНКА, ФЛАГИ и др.

Рекомендации: Если команды легко справляются с задачей, можно усложнить ее, задавая сразу 2-3 слова, из которых нужно придумать длинную телеграмму — целую историю.

**ПАРНЫЕ ИГРЫ. ГРУППОВЫЕ ИГРЫ**

**Встреча взглядами**

Описание игры: Участники стоят в кругу, опустив головы. По команде ведущего они одновременно поднимают головы. Их задача — встретиться с кем-то взглядом. Та пара игроков, которой это удалось, покидает круг.

**Молекула**

Описание игры: Участники хаотично двигаются по площадке, пока ведущий не скажет: «По двое!» (трое или четверо). Играющие должны объединиться в пары (тройки или четверки).

**Зоопарк**

Описание игры: Каждому участнику сообщается название животного. Участники, изображая звуки этих животных, должны как можно быстрее объединиться со своим «стадом».

**Дерево**

Описание игры: Вызывается столько участников, сколько нужно команд. Участники выбирают следующего в свою команду, далее те выбирают следующих.

**Pazzle**

Описание игры: Разрезать несколько картинок (сколько требуется команд) по количеству участников. Раздаются кусочки, участникам надо собрать картинки и соответственно составить команду.

**Варианты:**

Календарь — собраться по числам месяца, по месяцам года.

Цвета — цветная бумага режется и раздается. Нужно собраться по цветам.

Ленточки — нарезать по цветам ленточки.

Описание: Выбирается один человек, поворачивается спиной к группе и лицом к вожатому. Вожатый указывает на кого-либо, а стоящий спиной определяет, в какую команду пойдет тот или иной человек.

**Цвета**

Описание игры: Первому игроку на ухо говорится цвет, например красный. Второму игроку — другой цвет, например зеленый. Далее вы опять называете красный и так чередуете цвета. После того, как у каждого будет свой цвет, на счет раз-два-три каждый должен найти свою команду по цвету. В зависимости оттого, на сколько команд вам надо разделить группу, столько и берется цветов.

**Шишечка, елочка, палочка**

Описание игры: Ведущий идет вдоль участников и перечисляет «Шишечка, елочка, палочка ...» — указывая на игроков. Затем «шишечки» образуют первую команду, «елочки» — вторую, а «палочки» — третью. Можно подобрать любые слова.

**С листом календаря**

Описание игры: Всем играющим прикалывают на грудь по листку из отрывного календаря. Листки надо подобрать так, чтобы играющие могли выполнить перечисленные ниже задания:

• Собрать команду, состоящую из пяти одинаковых дней недели (вторников, четвергов или пятниц и т. п. — числа значения не имеют).

• Собрать команду, состоящую из всех семи дней недели (число, месяц значения не имеют).

• Собраться так, чтобы образовался год.

**Суета**

Описание игры: Каждому играющему ведущий на ушко говорит, что ему нужно сделать (ущипнуть, пожать руку, щелкнуть по носу и т.д.). Количество разнообразных действий зависит от количества команд. Игроки ходят молча и по действиям ищут членов своей команды.

**Круглый год**

Описание игры: Ведущий просит ребят объединиться в группы в зависимости от того времени года, когда они родились. Таким образом получится четыре группы: зима, весна, лето, осень.

**Пара ног**

Описание игры: Каждый находит себе пару:

• По размеру ноги: у кого меньше — в одну команду, больше — в другую.

• По росту.

• Один человек из пары присел: те, кто присел, — в одну команду, те, кто стоит, — в другую.