**Игры на сплочение**

**"Оценка группы"**  
Материал: ручки, бумага.  
Оборудование: ----.  
Продолжительность игры: 10-20 минут.  
Предполагаемое количество игроков: не менее 2.  
Участники делятся на две группы. Задача каждой - предположить (сделать   
оценку)  
1. общий вес противоположной группы,  
2. общую длину обуви противоположной группы,  
3. общее количество домашних животных противоположной группы,  
4. общий возраст противоположной группы,  
5. общий рост противоположной группы.  
**"Дом - дерево - собака"**  
Материал: бумага, фломастеры или кисточки с красками, повязки для глаз.  
Оборудование: ----.   
Продолжительность игры: 10 минут.  
Предполагаемое количество игроков: в парах.  
Каждая пара получает один фломастер или одну кисточку с красками, один   
ватман. Обоим участникам завязывают глаза. Каждая пара, работая только   
одним инструментом, должна нарисовать дом - дерево - собаку. При этом   
игроки не должны разговаривать друг с другом.   
**"Шпионы в ночи"**  
Материал: повязки для глаз, часы (секундомер) для определения игрового   
времени.  
Оборудование: ----.   
Продолжительность игры: 10-15 минут.  
Предполагаемое количество игроков: любое.  
Два конкурирующих игрока (агенты служб безопасности) пытаются с закрытыми   
глазами узнать по возможности больше информантов и привести их в свою   
службу.   
Все участники свободно ходят по помещению. Если их касаются агенты служб   
безопасности, то они останавливаются. Агент должен определить, кто из   
участников стоит перед ним, назвав имя игрока. При затруднении агент имеет   
право попросить игрока произнести какое-либо одно слово и таким образом   
после этого назвать имя предполагаемого участника. Если имя названо   
правильно, то агент уводит игрока в свою службу. Побеждает тот агент,   
который за определенное время игры (например, 7-10 мин.) приведет в свое   
агентство как можно больше игроков.   
**"Телеграмма"**  
Материал: ---.  
Оборудование: ----.   
Продолжительность игры: 10 минут.  
Предполагаемое количество игроков: любое.  
Все становятся в круг и держатся за руки. Выбирается ведущий. Он говорит:   
"Я, Ф.И., передаю телеграмму Ф.И.", и пожимает незаметно руку одного из   
своих соседей. Рукопожатия передаются дальше по кругу до тех пор, пока не   
достигнут адреса. Кто получил, говорит: "Спасибо! Телеграмму получил".   
Задача ведущего - заметить рукопожатие. Если это произошло то, тот   
человек, которого заметили, становиться ведущим.  
**"Художественная эстафета"**  
Материал: 2 ватмана, 2 маркера.   
Оборудование: 2 стенда, секундомер.  
Продолжительность игры: 10 минут.  
Предполагаемое количество игроков: любое.  
Играющие делятся на две группы. Задача групп - быстрее соперника   
нарисовать животное (предмет и пр.) за определенный отрезок времени.   
Правило игры - каждый человек имеет право нарисовать лишь одну линию.  
Вариант А: каждый человек может нарисовать только одну линию.  
Вариант Б: каждая группа рисует животное (предмет и пр.) на скорость без   
временных границ.  
**"Все по очереди"**  
Материал: карточки с цифрами от 1 до 100, повязки для глаз.  
Оборудование: ----.   
Продолжительность игры: 10 минут.  
Предполагаемое количество игроков: до 20 человек.  
Все игроки свободно стоят на игровой площадке. Ведущий завязывает глаза   
игрокам. Потом ведущий вручает каждому игроку карточку с номером и шепотом   
сообщает его номер. На карточкам расположены номера от 1 до 100. Задача   
группы - построиться в правильной цифровой последовательности так, чтобы   
самое малое число было справа, а большее - слева. Когда игроки будут   
искать свои места, одна рука у каждого должна быть вытянута вперед, чтобы   
предотвратить столкновение. Игроки не имеют права разговаривать друг с   
другом. Если группа думает, что она стоит в правильной последовательности,   
т.е. проблема решена - все открывают глаза.   
**"Звериное семейство"**  
Материал: записки с названиями животных.  
Оборудование: ----.   
Продолжительность игры: 10 минут.  
Предполагаемое количество игроков: любое.  
Ведущий подготавливает записочки, на которых, в зависимости от количества   
игроков, написаны члены звериных семейств (например: дедушка обезьяна,   
бабушка обезьяна, папа обезьяна, мама обезьяна, сын обезьяна, дочка   
обезьяна). Можно образовывать семейства лягушек, свиней и т. д..  
В начале игры каждый игрок вытаскивает себе карточку, но сразу не смотрит,   
что на ней написано. Только тогда, когда все игроки втянули карточки, их   
можно прочитать. Ведущий может сделать сигнал звуковой, обозначающий   
начало игры. Каждый игрок пытается как можно быстрее найти свою семью   
через звуковые подражания и движения того зверя, который написан на его   
карточке. Так делает каждый участник игры.   
Когда звериная семейка нашла всех своих членов семьи, то она должна в   
правильной последовательности (по старшинству - дедушка, бабушка, папа,   
мама, сын, дочка, ведущий игры должен заранее объяснить эти правила) сесть   
на один стул. Та звериная семейка, которая сделала это правильно,   
побеждает.  
**"Ритуал шамана"**   
Материал: ---.  
Оборудование: коврики, наряд для шамана.   
Продолжительность игры: 10 минут.  
Предполагаемое количество игроков: 5-10 человек.  
Игроки делятся на 2 команды. Команды садятся по обе стороны от шамана. Они   
садятся таким образом, чтобы каждый игрок держал за руку другого игрока.   
Глаза игроков закрыты, кроме первых. Во главе игроков сидит шаман, возле   
него стоит священный "тотем". Задача играющих - заполучить этот священный   
"тотем". По сигналу шамана (это может быть все что угодно: почесывание   
уха, подмигивание и т. д.) ребята начинают передавать сигнал пожатием   
руки. Последний игрок, получив сигнал, бежит к священному "тотему".   
Побеждает та команда, в руках которой окажется священный "тотем".   
**"Рисунки групповых картинок"**  
Материал: бумага, фломастеры/карандаши.  
Оборудование: ----.   
Продолжительность игры: 10 минут.  
Предполагаемое количество игроков: любое.  
Ведущий игры раздает всем по одному листу бумаги. Каждый записывает свое   
имя. Все участники начинают рисовать, делая по одному, двум штрихам на   
листе. Потом лист бумаги передается соседу слева. Начатая картинка   
дополняется соседом слева и передается дальше. Так происходит до тех пор,   
пока картинка не возвращается хозяину.  
**"Тихая почта"**  
Материал: 2 листа бумаги, 2 маркера.  
Оборудование: ----.   
Продолжительность игры: 10 минут.  
Предполагаемое количество игроков: в парах.  
Группа игроков садится достаточно близко гуськом друг за другом. Первый и   
последний игрок получают по одному листу бумаги и маркеры. Последний игрок   
рисует какое-то изображение (предмет, живое существо и т.д..) на листе   
бумаги. При этом остальные игроки не должны видеть нарисованное. После   
этого последний игрок рисует пальцем на спине соседа точно такое же   
изображение, как и на листе бумаги. Сосед, даже если он не совсем понял,   
что это было, рисует пальцем на спине своего следующего соседа то, что, по   
его мнению, было нарисовано ему на спине. Первый игрок, после того как ему   
нарисовали что-то на спине, должен перенести это изображение на бумагу. В   
результате сравниваются два варианта.