

## Игры на знакомство

### Великолепная Валерия

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

### Снежный ком

Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

### Одеяло

Участники делятся на две команды, располагаясь друг напротив друга. Между ними натянута одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая "перетянет" к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

### А я еду, а я тоже, а я заяц

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место - не занято никем. В центре - водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами "а я еду". Следующий игрок - со словами "а я тоже". Третий участник говорит "а я заяц" и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чьё имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

### Кисочки

Участники располагаются по кругу на корточках, руки держат на полу перед собой, причём большие пальцы правой и левой руки присоединены друг к другу, а мизинцы к мизинцам соседей. Дети друг у друга спрашивают ласково по кругу: "Наташенька, ты знаешь игру "Кисочки"? Наташенька отвечает ласково: "Нет, Зиночка, я не знаю игру "Кисочки", но сейчас спрошу у Юрочки. Юрочка, ты знаешь игру "Кисочки"? и т. д., пока все не спросят. Когда спрашивают у первого (он же ведущий), тот отвечает: "Нет, не знаю, сейчас спрошу у всех. Ребята, вы знаете игру "Кисочки"? Дети отвечают: "Нет". Ведущий говорит: "А зачем тогда здесь сидите?", при этом слегка толкает плечом тех, кто сидит рядом. Таким образом, весь круг падает.

### **Мы идём в поход**

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Ведущий начинает: " Меня зовут Катя, я беру с собой калачи". Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

### **Я змея, змея, змея**

Участники стоят в круге, через одного - мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: " Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?". Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: " А придётся!", и идёт сцепление. Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

### **Займи место**

Участники сидят на стульях, расставленных по кругу - один свободный. Водящий находится в центре круга. Сидящий слева от пустого стула ударяет правой рукой по нему и называет имя одного из игроков. Тот, кого назвали, как можно быстрее бежит к пустому стулу. Игрок, оказавшийся теперь около освободившегося места, должен успеть ударить по стулу и назвать имя следующего участника. Задача водящего - занять это место быстрее. Кто из них не успеет, становится водящим.

### **Дрозд**

Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: " Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга". При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

### **Шляпа**

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит своё имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит своё имя, а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чьё имя назвали, повторяет то же самое. Например: Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света, и т. д. Кто не успел - тот " прошляпил".

### **Паровоз**

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: "Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?" Участник называет своё имя, "паровоз" повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

### **Я знаю пять имён**

Участники стоят в кругу - мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имён мальчиков и 5 имён девочек своего отряда, начиная с фразы: "Я знаю 5 имён..."

### **Любимое занятие**

Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например: кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящиеся её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

### **Суета сует**

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звёзды... Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберёт имена.

### **Молекула - хаос**

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожатого: "Молекула по 2, по 3 и т. д.", игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: "Хаос", участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

### **Построения**

Ведущий предлагает построиться участникам по цвету глаз (от самых светлых до тёмных); по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря; в алфавитном порядке по первым буквам полных имён и т. д.

### **Поиски друга**

Предложите всем присутствующимделиться на три команды. Каждой команде в течение 5-10 минут предложите выполнить следующие задания. Каждой команде дайте свое задание.

1. Написать качества, которые бы хотели видеть в своих друзьях.
2. Подобрать стихи из Библии, в которых говорится о дружбе, друзьях.
3. Вспомнить библейских героев - друзей.

По истечении времени попросите высказать свои мысли каждую команду. Предложите всем внимательно выслушать.

Задайте вопрос: хотел бы каждый из присутствующих иметь друга, который обладал бы такими качествами, которые написала команда, соблюдал бы библейские повеления? Желал бы каждый иметь такую дружбу, как те или иные библейские герои?

Вероятнее всего, ответ будет положительным. Проведите дискуссию на эту тему, затем подведите итог.

Мы хотим, чтобы наш друг был идеальным, но сами мы являемся таковыми? Обладаем ли мы такими качествами, которые написали? Может быть, в этом заключается ошибка, и нам стоит пересмотреть свое поведение? И когда в нас самих произойдут изменения, только тогда мы сможем найти такого друга, которого мы сами описали.

### **Угадай меня**

Заранее убедитесь, что все присутствующие уже познакомились и запомнили имена друг друга (для знакомства вы можете использовать любые игры в этом разделе или знакомые вам).

Раздайте каждому лист и ручку и предложите написать 3-5 коротких предложений о себе. Писать свое имя не надо. Например: "Я живу в городе Казани на улице Парковой. У меня темные волосы и голубые глаза. Я ученица молодежной группы воскресной школы при церкви Успения Божией Матери".

Сложите каждый листок и соберите их в корзинку или шляпу. Перемешайте. Затем предложите каждому взять из корзинки листок, внимательно прочесть информацию и постараться по этим данным угадать присутствующего на общении человека. На этом же листочке нужно написать имя предполагаемого человека.

Соберите все листочки и зачитайте информацию. Тот человек, который писал о себе, пусть встанет, а вы прочитайте имя, которое написано на листке. Принадлежит ли эта информация вставшему человеку, по мнению другого человека? Часто по одной только информации о человеке мы не можем узнать его. Нам нужно встретиться лично и познакомиться с ним поближе.

### **Кто быстрее**

Все делятся на 2-3 команды, каждой даётся задание:

- подсчитать сумму размеров обуви всех членов команды;
- построиться по росту;
- встать в шеренгу по месяцам рождения;
- встать по алфавитному порядку имён.

Команда, выполнившая задание первой, получает 15 очков, вторая - 10 очков, третья - 5.

Затем всем завязывают глаза и дают задание (разговаривать не разрешается):

- построиться по росту;
- построиться в виде треугольника;
- подсчитать сумму лет всех членов команды.

## **Картографы**

**Цель:** знакомство с территорией лагеря.

**Ход игры:** каждый отряд получает план-карту местности лагеря, на которой обозначены особо важные объекты (столовая, медпункт, клуб, душ и т.д.). На объекты заранее прикрепляются таблички со схематическими обозначениями. Объекты посещаются отрядами в строгой последовательности, указанной на карте. При посещении объекта записывается его название и зарисовывается схематическое обозначение, на нём укрепленное. Оценивается скорость прохождения дистанции и наличие схематического изображения.

## **Тайный друг**

**(игра в продолжение определённого времени, дня или даже смены)**

Утром на общем собрании объявляется начало игры. Каждый участник игры тянет жребий (заранее заготовлены листы бумаги, где записаны фамилии и имена всех играющих и название их отрядов). Таким образом каждый из игроков узнаёт своего тайного друга.

В течение всего дня или другого периода задача игрока - делать приятное своему тайному другу, но так, чтобы он не догадался, кто это делает. **Примечание:** в качестве приятного можно послать "живое письмо" (попросить кого-нибудь передать на словах), попросить муз. руководителя спеть песню, преподнести подарок.

На вечернем клубе происходит знакомство тайных друзей, которые затем все вместе поют "Песню о друге".

## **Собиралочка**

В эту игру лучше играть в начале смены, она помогает освоиться в лагере и на местности. Задания можно варьировать, отсылая ребят к различным местам или тем людям (можно - детям), с которыми они должны познакомиться. **Необходимый инвентарь:** листы с заданиями, вопросами для каждой из команд. **Цель игры:** познакомиться с сотрудниками лагеря и друг с другом.

### Содержание листов с заданиями:

Написать имена всех сотрудников лагеря (директора, вожатых, музыкального работника, спортивного инструктора, библиотекаря и т.д.).

Узнать, кто самый старший в нашем лагере.

Узнать, кто самый младший в нашем лагере.

Найти что-нибудь съедобное (не из столовой).

Принести самый странный предмет.

Узнать любимое занятие ... (любого из лагеря).

Узнать у кого самый большой размер обуви.

Узнать, какую последнюю книгу прочитал библиотекарь.

Узнать, в каком кармане носит свисток спортивный инструктор.

Узнать, сколько букв в полном имени директора лагеря.

За какое самое короткое время можно добежать от вашего корпуса до столовой?

Кто лучший друг директора лагеря?

Кто самый высокий в вашем отряде?

Какие деревья растут вокруг?

Узнать дату рождения спортивного инструктора.  
Принести 3 пера.  
Узнать любимую песню музыкального работника.  
Принести носовой платок.  
Узнать любимый цветок... (любого из лагеря).  
Узнать любимое блюдо директора.  
Принести букет цветов.  
Узнать цвет глаз библиотекаря.  
Узнать вес спортивного инструктора.  
Сложить из подручных материалов на земле слово "Библия".  
Любимое занятие старшего вожатого.  
Узнать дату рождения... (любого из лагеря).  
Любимое животное ... (любого из лагеря).  
Любимый стих из Библии ... (любого из лагеря).  
Принести самый важный для вас предмет.  
Узнать, сколько членов семьи у ... (любого из лагеря).