



### 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.

#### **Как живешь**

На каждый вопрос дружно отвечаете: «Вот так!» и показываете нужные жесты действия жестом.

Как живешь?

Как бежишь?

Вдаль глядишь?

Ждешь обед?

Машешь вслед?

Ночью спишь?

А шалишь? И т. д.

#### **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.

### «Три факта»

Каждый участник сообщает группе свое имя и три факта о себе. Один из них является реальным, а два других — вымышленными. Задача остальных участников — определить, какой именно из представленных фактов соответствует действительности (участникам предлагается поочередно проголосовать за истинность каждого из фактов). Потом участник, который представлялся, раскрывает истину: говорит, какой из приведенных фактов реален.

### А я еду, а я тоже, а я заяц

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место не занято. 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, чье 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.

### 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.

### 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.

### Любимое занятие

Все участники сидят в кругу на стульях или стоят. 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

## СБОРНИК ИГРОВЫХ ПРИЁМОВ

---

стул, то игрок без стула становится ведущим. При варианте стоя, ведущий не меняется.

### **Ветер дует в сторону...**

Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: «Ветер дует в сторону...» (пример: того у кого есть брат) – те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те, у кого есть братья) – должны встать в круг.

### **Мяч по кругу**

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

### **Свидания**

Каждому участнику игры выдается листок и ручка. На этом листке пишется время по часам в столбик: 00:00, 01:00, 02:00, ..., 23:00. После этого дается время, чтобы участники назначили друг другу свидание в определенное время. При назначении свидания напротив определенного времени прописывается имя человека, которому было назначено свидание. В одно время можно назначить свидание только одному человеку, если группа достаточно большая, то свидание одному человеку можно назначать только один раз. Как только все участники распишут на своих листах свидания по всем часам, ведущий объявляет время и тему разговора (например, «Сейчас 03:00 и тема разговора «Моя мечта»). Во время свидания пары участников должны поговорить друг с другом на заданную тему. Темы разговоров должны быть подобраны так, чтобы максимально познакомить детей. Свидание длится 1-2 минуты. После этого объявляется следующее время и следующая тема разговора, и новые пары участников встречаются на следующем свидании.

### **Кораблик**

Всем выдаются кораблики, и каждый по очереди рассказывает о себе, как о кораблике («Мой кораблик зовут “Ксюша”, он любит читать книги о путешествиях...»)

Маленьким детям легче рассказывать о каком-либо предмете, чем о себе. Таким образом, вы можете получить гораздо больше информации.

### **Любимое занятие**

Все встают в круг. Начинает ведущий. Он говорит, например, «Я люблю петь» и показывает действие. Тот, кто тоже любит петь начинает показывать это же. Следующий придумывает своё действие, и так у многих к концу круга накапливается масса разных дел.

## СБОРНИК ИГРОВЫХ ПРИЁМОВ

---

### **Молекулы-хаос**

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом.

По команде ведущего: «Молекула-2, молекула-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 темных); по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря; в алфавитном порядке по первым буквам полных имен и т. д. Для усложнения задания можно устраивать построения в полной тишине

### **Эмблема**

Каждому участнику предлагается придумать и нарисовать свою эмблему, свой собственный значок, а затем рассказать о том, что отражает его эмблема. Так автор кратко знакомит остальных участников с собой, со своими увлечениями, чертами характера. В дальнейшем эмблемы оформляются в виде визиток, значков и прикрепляют к одежде.

### **ЗДРАВСТВУЙТЕ!**

Участники становятся в круг. Ведущий предлагает поздороваться со своими соседями способом, принятым в некоторых странах. При этом ведущий называет страну и форму приветствия:

В РОССИИ принято пожимать друг другу руки.

В ИТАЛИИ горячо обниматься.

В БРАЗИЛИИ хлопать друг друга по плечу.

В ЗИМБАБВЕ трутся спинами.

В МАКЕДОНИИ здороваются локтями.

В НИКАРАГУА приветствуют друг друга плечами.

У АВСТРАЛИЙСКИХ АБОРИГЕНОВ принято тройное приветствие: хлопнуть по ладоням, подпрыгнуть, толкнуть бедром.

Данная игра дает возможность снять эмоциональное напряжение и в веселой форме расположить участников к дальнейшему знакомству и общению.

### **Белка**

На полу отмечаются две линии друг напротив друга, люди распределяются произвольно вдоль линий. Вводная: ведущий называет какие-то характеристики, например, «Пусть справа окажутся те, кто любит эстрадную музыку, а слева — те, кто любит классику» (варианты – имена, фильмы и так далее). Участники должны быстро, не столкнувшись перебежать на ту линию, которая им подходит. Если не подходит ни та, ни другая –

## СБОРНИК ИГРОВЫХ ПРИЁМОВ

---

останавливаются в центре. Если столкнулись – ведущий выбирает нового воду и все продолжается.

### **3 слова о себе**

Каждому участнику предлагается описать себя тремя словами. Имя за слово не считается.

### **Кельтское колесо**

Есть люди дела, есть любители порядка, есть люди творчества, а есть те, кто любит теплые отношения и комфорт. В форме якобы кельтской легенды участникам предлагается отнести себя к тому или иному типу, сделать рекламу своих особенностей и задуматься о развитии других, дополняющих этому типу качеств.

### **Такие разные времена**

Участникам предлагается встречаться и здороваться под разную музыку, в разном настроении, в разном стиле, как будто люди из разных культур и эпох.

### **Мячик**

Ведущий держит в руках мяч и говорит:

Разноцветный мячик

По дорожке скачет,

По дорожке, по тропинке,

От березки до осинки,

От осинки - поворот –

Прямо к САШЕ в огород! (имя одного из играющих).

С последними словами ведущий бросает мяч вверх. Участники, чье имя было названо, должны поймать мячик. Тот, кто поймал, становится ведущим. Если названо имя участника, которого нет в игре, то мяч ловит ведущий и делает следующий бросок.

### **Хоровод знакомства**

Все участники, взявшись за руки, водят хоровод со словами:

«Мы по кругу ходим, ходим, познакомиться хотим.

Стоят лишь те, кого зовут СЕРЕЖИ (имя одного из играющих).

Ну, а мы с Вами – сидим».

После этих слов участники, чье имя было названо, остаются стоять, а остальные приседают.

### **Найди похожего на тебя**

Каждому участнику игры выдается небольшой листок и ручка, на котором необходимо в столбик записать ответы на 10 вопросов: «год рождения», «знак зодиака», «цвет волос», «цвет глаз», «рост», «любимый день недели»,

## СБОРНИК ИГРОВЫХ ПРИЁМОВ

---

«любимое занятие», «любимый фильм», и т.п. Задача участников собрать подписи других, имеющих что-либо общее с его ответами за ограниченное время.

### ИГРА НА РАЗВИТИЕ ВОООБРАЖЕНИЯ

#### Несуществующее животное

Если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть дети пофантазируют: «Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит?».

#### Выдумай историю

Предложите детям рассмотреть картинки в книге и совместно придумать новые события.

#### Оживление предметов

Ход игры: представить себя новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной. Представить: пояс - это змея, а меховая рукавичка - мышонок. Каковы будут ваши действия?

#### Новое назначение предмета

Ход игры: дети сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету). Каждый придумывает новое назначение для этого предмета. Например, утюг можно использовать как гирю или приспособление для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета.

#### На что похожи облака?

Дети рассматривают карточки с облаками разной формы и угадывают в их очертаниях предметы или животных. При этом они отмечают, что облака бывают разные не только по цвету, но и по форме.

Ведущий обращает внимание на то, что когда на небе много облаков, то они похожи на воздушный город, где есть башни и купола.

#### Портрет заговорил

Педагог предлагает ребёнку выбрать репродукцию картины с детским портретом и рассказать от имени персонажа картины о себе.

#### Иду, вижу, рассказываю сам себе

Ход. Начать можно так: Иду я и вижу в картине «Рожь»... Далее ребёнок рассказывает, что он увидел бы, зайдя в пространство картины.

«Погружаться» можно в разные картины известных художников.

### **На что похожи наши ладошки**

Предложить детям обвести красками или карандашами собственную ладошку (или две) и придумать, пофантазировать «Что это может быть?» (дерево, птицы, бабочка и т.д.). Предложить создать рисунок на основе обведенных ладошек.

### **Камешки на берегу**

Используется большая картина, изображающая морской берег. Нарисовано 7-10 камешков разной формы. Каждый должен иметь сходство с каким-либо предметом, животным, человеком. Воспитатель рассказывает: «По этому берегу прошел волшебник и все, что было на его пути, превратил в камешки. Вы должны угадать, что было на берегу, сказать про каждый камешек, на кого или на что он похож». Далее предложить детям придумать историю про свой камешек: как он оказался на берегу? Что с ним произошло? И т.д.

### **Чудесный лес**

Детям раздаются одинаковые листы, на них нарисовано несколько деревьев, и в разных местах расположены незаконченные, неоформленные изображения. Педагог предлагает нарисовать цветными карандашами лес, полный чудес, и рассказать про него сказочную историю. Незаконченные изображения можно превратить в реальные или выдуманные предметы. Для задания можно использовать материал на другие темы: «Чудесное море», «Чудесная поляна», «Чудесный парк» и другие.

### **Цепочка ассоциаций**

Эта игра напоминает всем известную игру «Слова». Но в отличие от нее ребенку следует подбирать не слово на последнюю букву, а слово соответствующее эпитету. Например, такая цепочка может выглядеть следующим образом: «кот-полосатый-матрас-мягкий...» Продолжать игру можно сколь угодно долго.

### **Цепочка противоречий**

Ход игры: Называется слово. Ребенок говорит: «Это хорошо, потому что...»

Взрослый опровергает аргумент: «Это плохо, потому что...»

Ребенок опять хвалит аргумент взрослого и так далее.

Пример подобной игры: Лето — хорошо, потому что можно загорать на пляже. Загорать на пляже плохо, потому что можно сгореть на солнце. Сгореть на солнце хорошо, потому что мама будет мазать спинку кремом и угостит вкусностями. Эта игра учит критическому восприятию прописных истин и позволяет ребенку уйти от стереотипного мышления.

### **Расскажем и покажем**

Дети повторяют слова и движения педагога:



## СБОРНИК ИГРОВЫХ ПРИЁМОВ

---

Один, два, три, четыре, пять!  
(поочередно загибают пальцы правой руки)  
Можем все мы показать!  
(ритмично хлопают в ладоши)  
Это локти - их коснемся.  
(обхватывают ладонями оба локтя)  
Вправо, влево мы качнемся.  
(выполняют наклоны вправо и влево)  
Это плечи - их коснемся.  
(кладут кисти рук на плечи)  
Вправо, влево мы качнемся.  
(выполняют наклоны вправо и влево)  
Если мы вперед качнемся,  
(выполняют наклоны вперед, касаются коленей)  
То коленей мы коснемся.  
Один, два, три, четыре, пять!  
(поочередно загибают пальцы левой руки)  
Можем все мы показать!  
(ритмично хлопают в ладоши)

### **Страшный зверь**

Педагог читает стихотворение В. Семерина «Страшный зверь», и дети, получившие роли кошки, глупого и храброго мальчиков, действуют согласно тексту.

Прямо в комнатную дверь  
Проникает страшный зверь!  
У него торчат клыки  
И усы топорщатся.  
У него горят зрачки -  
Испугаться хочется!  
Хищный глаз косится,  
Шерсть на нем лосниться...  
Может, это львица?  
Может быть, волчица?  
Глупый мальчик крикнул:  
- Рысь!  
Храбрый мальчик крикнул:  
- Брысь!

### **Веселые буквы**

Педагог предлагает детям придумать и принять позы, напоминающие очертания букв Г, К, Ф, Х, Р. Дети выполняют задание. Педагог проверяет и уточняет позы. Затем включает музыку, дети движутся по кругу. Когда



## СБОРНИК ИГРОВЫХ ПРИЁМОВ

---

педагог выключает музыку и называет одну из перечисленных букв, дети должны быстро принять соответствующую позу.

### **Трудные слова**

Предложите каждой группе разделиться на 2-3 подгруппы. Предложите каждой подгруппе придумать по 6 «трудных» слов, то есть таких, значение которых, по мнению придумывающих, никому из присутствующих, кроме них, неизвестно. Потом подгруппы задают эти слова друг другу. Если подгрупп две, то они задают друг другу по 6 слов; если подгрупп 3 - то по 3 слова; если четыре - то по 2 слова. Более 4 подгрупп составлять не следует.

Преподаватель выступает в роли арбитра. После того как подгруппа предъявила свое слово другой подгруппе, та получает 30 секунд на обдумывание, а затем должна дать ответ. Если ответ правильный, то она получает 1 балл, если же ответ неверный, то, увы, ничего.

Побеждает подгруппа, набравшая большее количество баллов. Отметьте тех, кто придумал слова, и кто придумал ответы, а также тех, кто задает вопросы и кто отвечает.

### **Детектив**

Преподаватель предлагает каждой группе сочинить детектив с любыми героями и содержанием. Каждый из участников придумывает только одно предложение, но так, чтобы оно было продолжением предыдущего рассказа и включало не менее 13 слов. При этом, прежде чем назвать свою фразу, необходимо дословно повторить предыдущую. Упражнение продолжается до тех пор, пока все не попробуют себя в этом коллективном творчестве. После завершения первые участники игры из каждой команды рассказывает членам других команд, о чем их детектив.

## **РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ**

### **Ребятюшки-козлятушки**

Педагог напоминает известную сказку «Волк и семеро козлят», а затем распределяет роли среди участников. Группа разделяется на две части, одни играют роль «козлят-экспертов», другие — «претендентов», пробующих убедить «козлят» в своей благонадежности. Задача «козлят»: в диалоге с «претендентом» на попадание к ним в дом понять, действительно ли этот неизвестный является тем, за кого себя выдает, или это «волк». Из нескольких «претендентов» «козлята» должны выбрать тех, кто на самом деле получил роль «мамы-козы», «брата», «дяди-козла» и прочих некроважных родственников. «Претенденты» имеют скрытые задания не забывать о том, что они «волки», «лисы», «тигры» и т. д. Каждый «претендент» должен сообщить остальным своим коллегам о выбранном им образе. Однако эти задания надо скрывать от «козлят». Для того чтобы убедить «козлят» в своей благонадежности, предоставляется фиксированное

время. «Претендент» может говорить и делать все, что угодно, «козлята» тоже могут разговаривать с ним и между собой на любые темы. По истечении заданного времени «козлята» решат, можно ли пускать «претендента» в дом. В любом случае «претендент» не раскрывает свою роль до окончания игры.

### **Гром – ураган – землетрясение**

Все участники делятся на тройки. Двое берутся за руки и образуют «домик», а третий становится внутрь и становится «жильцом». Когда водящий говорит: «Гром!» - «жилец» выбегает из «дома» и ищет себе другой «домик». Когда ведущий говорит: «Ураган!» - «домик» взлетает и пытается найти себе другого «жильца». При слове «Землетрясение!» все игроки рассыпаются в разные стороны и образуют новые тройки. Водящий пытается занять свободное место, а тот, кому места не хватило, становится новым водящим.

Рекомендуем проводить это упражнение в первой части программы занятий, так как оно дает возможность: освоить пространство, повысить уровень эмоционального состояния и начать процесс группообразования.

### **Гороховый король**

Каждому участнику раздается по пять горошин. Дети ходят по аудитории и вступают друг с другом в разговор. Встречаясь, им необходимо задавать друг другу такие каверзные вопросы, чтобы в ответ услышать слова «Да» или «Нет». Если участник, отвечающий на вопрос, произносит одно из этих слов, то отдает собеседнику одну горошину. После этого они расходятся и ищут следующих партнеров для разговора. У кого горошины закончились, тот выбывает из коммуникации. У кого после завершения будет самое большое количество горошин, тот — «Гороховый король».

Взаимодействуя, необходимо выполнять следующие правила:

- нельзя молчать;
- нельзя избегать контакта и уходить от вопроса.

### **Эльфы, волшебники и великаны**

Игра построена на тех же основах, что и игра в кости или вытягивание жребия: здесь действуют три силы, борьба которых определяет исход игры. Эльф очаровывает волшебника, волшебник заколдовывает великана, великан, наконец, ловит эльфа. Участники разделяются на две равночисленные группы и становятся друг против друга на расстоянии около одного метра. Все хором считают: «Раз, два, три!», и каждая группа сразу входит в свою роль, о которой заранее договорились. Это значит, что эльфы приседают (делаются маленькими) и хихикают тонкими голосами, волшебники взмахивают руками, мечут воображаемые молнии и произносят заклинания, вроде «абракадабра!», а великаны расправляют плечи и грозно рычат. Если окажется, что эльфы стоят прямо против великанов, то эльфы быстро поворачиваются кругом и убегают от великанов. Достигнув заранее

## СБОРНИК ИГРОВЫХ ПРИЁМОВ

---

условленного места или линии, они считаются спасшимися. Если волшебники сталкиваются с великанами, то волшебники должны не только постараться заколдовать великанов, ударяя в них молниями, но и поймать их, прежде чем великаны убегут за спасительную линию. Наконец, если эльфы сталкиваются с волшебниками, у последних почти нет шансов и они будут очарованы эльфами. Они убегают, но скорее всего, будут пойманы ловкими эльфами. Пойманные не выходят из игры, а образуют свою группу, и потому в конце игры может оказаться, что все стали членами одной большой семьи, например, великанов.

### **Цель**

Ведущий предлагает группе встать в одну линию плечом к плечу и щиколоткой к щиколотке. Для выполнения упражнения группа должна сконцентрироваться. Задача заключается в том, чтобы пройти некоторое расстояние, не разрывая контакта щиколоток. Задача считается решенной, если группа преодолела положенное расстояние, выполнив все условия.

Примечание. По окончании упражнения команда подводит итоги. Обсуждаются стратегии выполнения задания, анализируется специфика взаимодействия.

## **РЕФЛЕКСИВНЫЕ ТЕХНИКИ**

### **Важные мысли**

Дайте участникам 3 минуты, чтобы они смогли записать те мысли, которые на сегодняшней игре им показались самыми важными, и пусть подумают - почему? Мысли можно написать на клейких листках или нарезанных кусочках бумаги. Затем составьте из них перечень по направлениям.

### **Чувства**

Всем участникам игры предлагается какое-то игротехническое слово, например «ситуация» или «игра» или еще что-нибудь и предлагается, расположив слово по буквам вертикально, описать те чувства, которые превалировали у участника в процессе игры или по ее окончании. Например:

И — интерес или игнорирование,

Г - гордость или грусть,

Р - радость или разочарование,

А - азарт или апатия.

Это же задание можно осуществить с помощью цветной бумаги - листков темных (синий, черный, серый и др.) и светлых (розовый, желтый, голубой, бежевый и т.д.) тонов. Пусть каждый возьмет листок того цвета, который в большей степени соответствует его настроению и затем напишет на нем то чувство, которое он больше всего пережил во время игры. Затем можно наклеить эти листочки на крупные листы ватмана и посмотреть, какое

настроение и какие чувства превалируют. Если есть время, то можно обсудить результаты.

### **Сотворение глиняного мира**

Каждый член группы получает небольшой кусок глины или пластилина. Упражнение может сопровождаться приятной мелодией, создающей расслабленную атмосферу. Каждый создает свой мир, лепит все, что угодно, но с закрытыми глазами. Пальцы рук выражают мысли и чувства каждого. Закончив лепку, поставьте все скульптуры на столе и совместно с другими членами команды с открытыми глазами поработайте над структурированием целостного мира из соответствующих частей. Проговорите те чувства, которые испытываете, поделитесь своими впечатлениями с другими подгруппами.

### **Кораблик**

Все участники команды плывут на кораблике. Корабль плывет вдоль берегов, островов, осьминогов, то наступает ночь, то опять день, то налетает шторм... Каждый участник по очереди сообщает, куда плывет кораблик, что видно вокруг, что происходит на борту и т.д. (приблизительно по 3-5 фраз). Так команда плывет некоторое время (например, ходов 15-20) или до тех пор, пока последний член команды не поделится впечатлениями, а потом корабль разворачивается на 180 градусов и участники должны повторить весь путь до порта отправления, но в обратном порядке. Игра считается оконченной, когда корабль вернулся в исходную точку. Упражнение можно провести и с помощью других видов транспорта: автомобиль, поезд, коляска, запряженная лошадьми, и т.д.

### **Все у меня в руках**

Вопросы для оценки результатов работы обозначаются с помощью пальцев:

большой палец — над этой темой я хотел(а) бы еще поработать;

указательный — здесь мне были даны конкретные указания;

средний — мне здесь совсем не понравилось;

безымянный — психологическая атмосфера;

мизинец — мне здесь не хватало...

Участники рисуют на листах бумаги свою руку, обводя ее контур, записывают вопросы возле каждого пальца и вписывают внутри контура свои ответы на эти вопросы. Затем листки вывешиваются на «выставке» и всем участникам до общего обсуждения предоставляется время для знакомства с нею. Можно в ходе работы семинара предложить участникам заполнить эти листки и отдельные ответы перенести на карточки, которые затем прикрепляются к общему большому рисунку руки. Это поможет преподавателю, ведущему окончательное обсуждение итогов работы, классифицировать ответы и представить их в виде резюме.

## СБОРНИК ИГРОВЫХ ПРИЁМОВ

---

### **Дорожный знак**

Материальное обеспечение: лист ватмана с изображением дороги, карточки для участников, изобразительные материалы.

Проведение. Дорога на листе ватмана символизирует определенный этап движения в ходе семинара. Участникам предлагается оценить происходящее, придумать «дорожный знак», который, по их мнению, на данный момент необходимо поставить на дороге. Участники изображают знак на карточке и прикрепляют ее на плакат с дорогой, объясняя значение изображенного знака.

### **Картина по кругу**

Каждый участник получает лист бумаги и карандаш. Вспоминает то, что для него стало самым ярким и полезным в содержании изученной темы и представляет это на листе бумаги в виде символа (слова, картинки).

Далее по команде преподавателя листы бумаги передаются партнеру, сидящему справа. Упражнение завершается тогда, когда листы пройдут полный круг (количество символов будет равно количеству участников).

Примечания: 1. Возможно использование упражнения по завершении учебного модуля или темы.

2. Технология основана на принципе опосредованного запоминания.

### **Лотерея**

Каждый участник заполняет одну или две карточки разных цветов, отвечая на два различных вопроса (например: «Больше всего меня порадовало...» и «Больше всего меня разочаровало...»). Карточки собираются в общую папку. Затем каждый участник вытягивает из папки по одной карточке каждого цвета (если он вытянет свою карточку, то кладет ее обратно), зачитывает вслух ее содержание и высказывает свое мнение о прочитанном.

### **Острова**

На большом листе бумаги рисуется карта с изображением эмоциональных «островов»: о. Радости, о. Грусти, о. Недоумения, о. Тревоги, о. Ожидания, о. Просветления, о. Воодушевления, о. Удовольствия, о. Наслаждения, Бермудский треугольник и др.

Карта островов вывешивается на доске (стене) и каждому участнику взаимодействия предлагается выйти к карте и маркером нарисовать свой кораблик в соответствующем районе карты, который отражает душевное, эмоционально-чувственное состояние участника после состоявшегося взаимодействия.

Например: «Мое состояние после состоявшегося взаимодействия характеризуется удовлетворением, осознанием полезности дела, положительными эмоциями. Я нарисую свою яхту дрейфующей между островами Удовольствия, Радости и Просветления».

## СБОРНИК ИГРОВЫХ ПРИЁМОВ

Каждый из участников имеет право нарисовать на карте и какой-либо новый остров со своим названием, если его не совсем устраивают уже имеющиеся. После заполнения карта вывешивается на всеобщее обозрение, педагог может предложить проанализировать ее.

### Рефлексивная мишень

На листе бумаги формата А3 педагог рисует мишень, которая делится на четыре (можно больше или меньше) сектора. В каждом из секторов записываются параметры — вопрос рефлексии состоявшейся деятельности, взаимодействия. Например, 1-й сектор — оценка содержания; 2-й сектор — оценка формы, методов взаимодействия; 3-й сектор — оценка деятельности педагога; 4-й сектор — оценка своей деятельности.

Каждый участник педагогического взаимодействия маркером или фломастером (ручкой, карандашом) четыре раза (по одному в каждый сектор) «стреляет» в мишень, делая метку (точку, плюс и т. д.). Метка соответствует его оценке результатов состоявшегося взаимодействия.

Если участник очень низко оценивает результаты, то метка ставится им в «молоко» или в поле «0» на мишени, если выше, то в поле «5». Если результаты оцениваются очень высоко, то метка ставится в «яблочко», в поле «10» мишени. После того как каждый участник взаимодействия «выстрелил» (поставил четыре метки) в рефлексивную мишень, она вывешивается на всеобщее обозрение и педагог организует ее краткий анализ.



### Ресторан

Материальное обеспечение: листы бумаги, карточки, ручки всем участникам, скотч.

На доске приклеиваются картинка «Повар» и лист бумаги с вопросом: «Насытились?». Участникам предлагается на отдельных карточках продолжить предложения:

1. Я «съел бы» еще этого...
2. Больше всего мне «понравилось»...
3. Я почти «переварил»...
4. Этот ресторан...
5. Я «переел»...
6. Пожалуйста, добавьте...

Карточки с ответами помещаются под вопросом; каждый участник может дать развернутый комментарий к своему ответу.



### **Футбол**

Материальное обеспечение: лист бумаги большого формата с изображением «игроков» на футбольном поле, самоклеющиеся стикеры.

Для анализа прошедшего занятия предлагается лист с изображением «игроков» на футбольном поле, каждый из которых находится определенном игровом положении: забивает гол, стоит на воротах, сидит на скамейке запасных, принимает душ, размышляет в задумчивой позе или... лежит на носилках. В зависимости от индивидуального анализа и оценки своего продвижения обучающемуся предлагается обозначить фигурку на футбольном поле, наиболее точно передающую его состояние на данном занятии. Алгоритм рефлексивной деятельности следующий: индивидуальная оценка, обмен мнениями в группе, обобщение преподавателя для получения общей картины.

### **Чемодан, корзина, мясорубка**

Участникам предлагаются три больших листа, на одном из которых нарисован огромный чемодан, на втором — мусорная корзина и на третьем — мясорубка. На желтом листочке, который затем приклеивается к плакату с изображением чемодана, необходимо нарисовать (написать) тот важный момент, который участник вынес от работы (в группе, на занятии), готов забрать с собой и использовать в своей деятельности. На синем листочке — то, что оказалось ненужным, бесполезным и что можно отправить в «мусорную корзину», т. е. прикрепить ко второму плакату. Серый листок — это то, что оказалось интересным, но пока не готовым к употреблению в своей работе. Таким образом, то, что нужно еще додумать, доработать, «докрутить», отправляется в «мясорубку», т. е. прикрепляется к третьему плакату. Листочки пишутся анонимно и по мере готовности приклеиваются участниками самостоятельно.