

## **Примеры игр.**

### **Игра «Режим молчания, или Большой разговор».**

Цель: показать младшим школьникам значение общения в жизни людей.

Взяв группу детей на прогулку или в поход, объявить «режим молчания». Это значит, что дети будут общаться друг с другом лишь в случае необходимости, и то с помощью жестов, мимики или, в крайнем случае, записки. Нарушивший «режим молчания» штрафуются (например, обязывается нести дополнительную поклажу или наказывается молчанием на дополнительный срок, когда всем будет позволено разговаривать).

Длительность молчания должна быть не менее 20-30 минут. Дети все это время проводят вместе: в походе, в общей работе или просто рассевшись на траве. Разрешается бегать, играть, собирать ягоды, но делать все это молча.

Назначение этой игры двояко. Во-первых, каждый ее участник вне привычной ситуации совместного пребывания без права на речевые контакты начинает по-новому воспринимать себя и других. Он поневоле «проваливается» в те глубины своей душевной жизни, о существовании которых, возможно, и не догадывался.

Во-вторых, за период молчания у каждого ребенка группы накапливается острая жажда общения.

Уважение и симпатия друг к другу, радость общения – все это слышится в оживленных разговорах детей после снятия «режима молчания». Дети настроены не по-обыденному, в той или иной форме переживают душевный подъем. Этим и можно воспользоваться, чтобы начать «большой разговор».

«Большой разговор» - это форма группового общения. Одним из вопросов может быть: «О чем я думал, что переживал, пока длилось молчание?»

Игровой комплекс, созданный по мотивам известных сказок, сказочных историй, фантастических приключений.

### **В гостях у барона Мюнхгаузена**

#### **Вариант 1**

По условиям игры в гостях у барона передают друг другу шляпу. Каждый рассказывает о каком-либо приключении (по договоренности – взятом из книги или придуманном).

Цель: убедить слушателей, во-первых, в достоверности рассказа, во-вторых, в том, что именно вы и есть настоящий барон.

#### **Вариант 2**

Выбираются два барона Мюнхгаузена и два их секунданта. Между баронами начинается словесная дуэль. Секунданты следят за правилами поединка.

Побежденным считается тот, кто не сможет предложить выдумку, достойную выдумки

### **«Мешок сюрпризов»**

Ведущий кладет в этот мешок все, что угодно: камешки, детские игрушки, мелки, перышки, орехи, сучки, кусочки коры, воздушные шарики, детальки от конструктора и т.д.

#### **Вариант 1**

Играющие по кругу начинают рассказывать сказку, передавая в качестве эстафетной палочки мешок сюрпризов. Если какой-либо игрок не может продолжить начатое, то он, по условиям игры, достает из мешка какой-либо предмет и вплетает рассказ о нем в сказочное повествование.

Для играющих представляет интерес, во-первых, эффект неожиданности, во-вторых, двойная импровизация, так как надо подхватить и развить сюжетную линию, а также ее скорректировать.

Каждый игрок вытягивает по одному предмету.

Сказка рассказывается до тех пор, пока не достигает своего логического конца.

### Вариант 2

Каждый из игроков по очереди вытягивает из мешка сюрпризов какой-либо предмет (или два-три предмета – по-договоренности) и рассказывает о нем (о них) сказку. По ходу повествования можно обратиться за помощью.

### Вариант 3

Всем предлагается начало сказки. Затем каждый из играющих вытягивает по одному (два-три) предмета, после чего все пишут продолжение сказки. Затем получившиеся варианты зачитываются, сравниваются.

Каждый сочинитель может получить титул, например: автор самой веселой (грустной, разноцветной, радостной и т.д.) сказки.

## **«Волшебный клубочек»**

### Вариант 1

Ведущий, сматывая клубочек, кладет в его середину какой-либо предмет. Например, пуговицу, значок, брошь, конфетку и т.д.

Когда начинается игра, ведущий подходит к первому игроку и протягивает ему конец нити (которая становится зримой нитью повествования). Начинается сказка. Клубочек, находящийся в руках ведущего, становится все меньше и меньше, а переходящий из рук в руки все больше и больше; сюжетная линия при этом раскручивается и раскручивается. Постоянно увеличивающийся клубочек может пройти по кругу несколько раз. Наконец, когда в руках ведущего останется лишь маленький конец нити и то, что спрятано в середине, он все это вместе с правом закончит сказку

передает последнему игроку, задача которого достаточно сложна: необходимо обнаруженный предмет включить в ткань сказочного повествования и, кроме того, довести дело до логического конца.

В награду за творческие усилия этот игрок получает то, что было спрятано в клубочке до поры до времени.

## Вариант 2

Ведущий прячет в клубочке несколько записок, на которых могут быть написаны отдельные слова или целые предложения. Когда такая записка попадает в руки тому или иному игроку, он должен скорректировать сюжетную линию с учетом того, что в ней написано.