**«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.

**«Три факта»**

Каждый участник сообщает группе свое имя и три факта о себе. Один из них является реальным, а два других — выдуманными. 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.

**«Я еду, я рядом, а я зайцем»**

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 " я еду". Следующий игрок - со словами "я рядом". Третий участник говорит "а я заяцем" 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.

**«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

**«Поменяйтесь местами, те кто…»**

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

**«Имя – жест»**

Участники игры, по очереди, называют свою имя, но сопровождают характерным для себя жестом, движением (присесть, лечь, все на что хватит фантазии), затем все хором называют имя участника игры и повторяют его жест.

**«Любимое занятие»**

Все встают в круг. Начинает вожатый. 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.

**«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

**«3 слова о себе»**

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

**«Телеграмма»**

Выбирается доброволец и встает в центр круга. Участники также встают, берутся за руки и образуют круг вокруг добровольца. Один из участников круга говорит: «Я отправляю телеграмму …» - и называет имя участника, который находится подальше от него. После этого он нажимает незаметно руку участника, который находится справа или слева от него, тот передает нажатие следующему и так дальше по цепочке. Когда нажатие дойдет до участника, которому послана телеграмма, он должен сказать: «Телеграмму получил». Задача добровольца – увидеть, где происходит нажатие рук и таким образом телеграмму перехватить. Во время упражнения разговаривать нельзя.

**«Клубочек»**

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая свое имя и увлечение. После того как клубочек полностью размотается (не останется играющих без нитки) - клубочек сматывают, по средствам называния имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек, должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

**«3 вещи»**

Водящий объясняет игрокам, что сейчас он загадает одного из находящихся здесь людей и назовет 3 вещи как-то с ним связанные. Задача игроков: угадать загаданного игрока.