**«Путаница»**

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей.

Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг. Эта игра дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

**«Ассоциации»**

Дети садятся в круг. Ведущий уходит. Дети загадывают одного человека из круга. Ведущий возвращается и задает разным участникам вопросы: с каким деревом ассоциируется у тебя этот человек, с какой музыкой и т.д. Можно спрашивать про любые ассоциации. Задача ведущего – угадать, кого загадали.

**«Счет на пальцах»**

Сколько пальцев показал ведущий, столько человек должны встать одновременно не договариваясь.

**«С миру по нитке»**

Один из участников начинает рассказ, предлагая одно предложение, затем следующий по кругу добавляет к нему свое предложение, следующий — свое и так до тех пор, пока очередь не дойдет до начавшего. Затем кому-нибудь из группы предлагается вспомнить и рассказать все получившееся целиком.

**«Узнай, кого нет»**

Все участники закрывают глаза, а ведущий в это время трогает кого-нибудь за плечо. Тот, кого он тронул, бесшумно уходит. По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назовет отсутствующего игрока, тот выигрывает.

**«Тайный друг»**

На отдельных листах бумаги ведущий пишет имена и фамилии всех детей (имена и фамилии девочек – в одной коробке, мальчиков – в другой). Мальчики вытягивают бумажки с именами девочек, а девочки – с именами мальчиков. Затем в течение установленного времени (1-5 дней) делают этим детям приятные сюрпризы. Главное условие – все должны сохранять тайну. По истечении времени вся группа детей собирается в одном месте и обсуждает свои впечатления.

**«Числовой круг»**

Все играющие садятся в круг. Игроки рассчитываются по порядку номеров и запоминают свои номера. Вожатый задает темп: два хлопка по коленкам, два щелчка пальцами. Все дети повторяют. Как только удается установить единый ритм, вводятся слова. Ударяя два раза по коленкам, вожатый произносит два раза свой номер, например: «Один, один» и делает два щелчка пальцами; затем, хлопнув по коленкам первый раз, произносит свой номер, после второго – произносит номер игрока, которому передает слово (например: «Один, три»). Теперь этот игрок (под номером «3»), не выходя из общего темпа, ведет игру. Ведущему необходимо постепенно убыстрять темп игры.

**«Пишущая машинка»**

Ведущий предлагает участникам игры «напеча­тать» слова известного стихотворения: «У лукоморья дуб зеленый...».

Участники игры должны по очереди называть буквы. Когда слово кончается, все должны встать, а когда надо поставить знак препинания, все топают ногой, в конце строки все должны хлопнуть в ладоши. Еще одно условие: кто ошибется, выходит из игры.

**«Числа»**

Учащиеся встают в круг. Ведущий предлагает следующую игру: «Сейчас мы по очереди будем считать от 1 до 30. Будьте внимательны, т.к. числа, содержащие 3 или делящиеся на 3, произносить нельзя. Вместо этого надо сделать хлопок. Тот, кто ошибается, выбывает из игры».

Можно предложить другой вариант задания: не называть числа, содержащие четыре или делящиеся на 4 и т. д.

**«Геометрические фигуры»**

Игровая задача - участники с закрытыми глазами должны выстроиться в определенную фигуру: например, треугольник или квадрат.

**«Тише-громче»**

Практически все играли в свое время в игру «Холодно-горячо»? Приведенная игра на нее похожа: играющие садятся в круг, а водящий выходит из круга и поворачивается спиной. Кто-то из круга прячет любую вещь (например, у себя в кармане), а водящий должен указать на того человека, который ее спрятал. Для этого играющие поют любую песню, причем делают это громче, когда водящий приближается к этому предмету и тише, когда он удаляется от него. Если водящий найдет нужного игрока, то он становится на его место, а найденный выходит водить.

**Варианты.** Исполнение песни можно заменить хлопками