

Игры на поднятие эмоционального фона

Брейн - ринг

Группа делится на несколько команд. От каждой команды к ведущему подходит по человеку и он им на ухо говорит слово, которое они должны жестами донести до своей команды. Кто быстрее. Показывать на сам предмет нельзя.

МПС

Нужно группе, задавая по кругу друг другу вопросы, догадаться, что такое МПС. На самом деле, это "мой правый сосед". Несколько человек в кругу должны знать это, чтобы остальным постепенно становилось понятно.

«Ха-ха-ха»

Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться. Играющие садятся или становятся в круг и один из участников произносит как можно серьезнее: «Ха!». Следующий говорит: «Ха-ха!». Третий: «Ха-ха-ха!» и так далее. Тот кто произнесет неправильное количество «Ха!» или засмеется – становится зрителем. Зрители могут смешить остальных участников игры. Игра заканчивается тогда, когда засмеется последний участник игры.

«Учреждения»

Оборудование: карточки с названиями.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: любое.

Ведущий приглашает нескольких участников, выстраивает их в одну линию, говоря: "Где вы сегодня были, в каких учреждениях, сейчас узнаем мы". Затем просит игроков повернуться на 180°, и следя за тем, чтобы игроки не смогли прочесть надписи, вешает им на спину таблички с надписями: "Баня", "Вытрезвитель", "Роддом", "ЗАГС" и пр. Ведущий задает вопросы, на которые просит поочередно отвечать каждого участника:

1. Как вы попали в данное учреждение?
2. С кем там были?
3. Что вам особенно понравилось?
4. Как долго там пробыли?
5. Часто туда будете приходить?
6. Другим посоветуете побывать?

Участники ни в коем случае не должны знать, что написано на их "спинах". Для пущей верности можно даже завязать игрокам глаза платками.

«Ньеман папарушка»

Играющие становятся в круг, руки кладут друг другу на плечи (можно просто взяться за руки). Разучиваются следующие слова:

Ньеман, ньеман, ньеман, папарушка,

Ньеман, ньеман, ньеман, папасан,

Ньеман, ньеман, ньеман, папарушка,

Ньеман, ньеман, ньеман, папасан,

О-о-о-о-о-о-о-о, Yes!

Произнося первую и третью строчку, участники двигаются приставными шагами вправо; произнося вторую и четвертую – влево. «О-о-о-о-о-о-о-о», - напевадается на мотив «Катюши» с наклонами вперед-назад. «Yes!», - выполняется с характерным движением руки и ноги. Затем игра повторяется с ускорением.

«Идет бычок качается»

Под стихи Агнии Барто «Идет бычок качается»(1 четверостишие) играющие идут по кругу простыми шагами. Потом идет повтор того же четверостишия, на которое все идут в обратную сторону, согнув в коленях. А руки положив себе на плечо. И так далее.

Играющие встают в одну шеренгу. Плечо к плечу. Ведущий стоит первым и спрашивает рядом стоящего: Ты не видел медведя?! И немного сгибает колени. Тот говорит: Нет! Задает тот же вопрос следующему и т.д. Последний игрок спрашивает первого. Далее ведущий задает вопрос: А он очень страшный? И садится на корточки. Ему отвечают: Не знаю. И так далее. Последний спрашивает ведущего и тот отвечает: Очень! Так почему же мы не убегаем?! После этих слов ведущий толкает всю шеренгу.

Взглядом поменяться

Группа стоит в кругу. В центре ведущий, который старается занять чье-нибудь место. Тот, чье место занял ведущий - водит. Люди договариваются взглядом, кто с кем меняется.