**Игры на знакомство. Игры в кругу**

**Миксер**

Ведущий предлагает присутствующим объединиться по группам в 5-10 человек, группы формируются по указанному признаку. Например, : по цвету глаз, по форме причесок, по обуви, по цвету одежды и т. д. В сформированной группе все по кругу представляются и завязывают разговор на любую тему на 5 минут. Затем всем предлагается объединиться в группы по другому признаку и попытаться поговорить и т. д. Потом всем можно предложить поиграть в общую игру.

**Представление по кругу**

Садимся в круг. Ведущий предлагает всем, по кругу, назвать свое имя, увлечение, занятие. По второму кругу – каждому предлагается ответить на вопрос ведущего: что тебе особенно нравится, что ты любишь? Отчего у тебя поднимается настроение. И по третьему кругу задаём вопрос: что тебя не устраивает, не нравится? от чего портится настроение? Ответы ребят при общении с ними будут служить ведущему ориентиром.

**Самопрезентация**

Садимся в круг. Ведущий предлагает членам группы задуматься о себе, о том, что в вас, в вашем характере является самым важным и существенным. Начиная с участника, сидящего справа от ведущего, начинайте представляться группе. Сначала назовите свое имя, а затем скажите, что является самым важным, самым существенным. Можно сказать одной фразой, можно в стихах или использовать метафору.

**Знакомство с соседом**

После предоставления в кругу один стул убирается, и человек, сидящий на нем, становится ведущим в игре. Он подходит к любому члену группы и просит его представить соседей. Назвать их имена, их увлечения, особенности характера и попробовать найти сходные увлечения или характеры у других членов группы. Затем всем предлагается встать и поменяться местами. Кому не хватило места, остается в центре круга и исполняет роль ведущего. Так можно проделать 4-5 раз. Игра способствует лучшему запоминанию ребят в группе и быстрому знакомству.

**Как запомнить имена**

Встаньте все в круг. Тот, у кого мяч, будет кидать его любому из стоящих в круге и называть при этом его имя. Кто не поймал свой мяч или перепутал имя адресата называет все имена по кругу, начиная с себя и т. д.

**Самый внимательный**

Встаньте полукругом. Определите водящего. Водящий старается запомнить порядок расположения игроков. Затем по команде отвернитесь и скажите, как стоят ваши товарищи. И так называйте по порядку, как стоят ваши товарищи. Может попробовать каждый.

**Снежный ком**

По кругу каждый называет свое имя после предыдущих: первый участник называет свое имя, второй – имя первого и свое, третий – имя первого, второго и свое и т. д.

Но в этом случае игра усложняется: помимо своего имени, надо назвать и качество, которое тебе подходит, чтобы оно начиналось на первую букву имени, например: Вера – верность; Сергей – смелый...

**Ассоциация**

Сядьте так, чтобы каждый видел друг друга, лучше в круг. Потренируемся в создании ассоциаций. Постарайтесь описать состояние друг друга по их внешнему проявлению, используя самые различные ассоциации, привлекая образные художественные метафоры. Можно выражать свои ощущения через цвета, звуки, через форму. Итак, каждый по очереди, опишите состояние сидящих здесь участников, используя различные ассоциации. Не обязательно описывать всех. Описываемый игрок либо подтвердит данное описание, либо выразит свое несогласие, в любом случае – прокомментирует сказанное.

**Представление имени**

Группа встает в круг. Поочередно каждый участник выходит в центр круга и называет свое имя, сопровождая его каким-либо жестом или позой. Выбор жеста или позы осуществляется произвольно, по желанию игрока. Главное заключается в том, чтобы через это движение был передан образ представляющегося человека. При помощи данных жестов участники предъявляют группе самих себя, свой характер, свою «визитную карточку». После того, как каждый из игроков представил группе свое имя, все члены группы рассказывают о том, как они поняли своих партнеров по игре. Особенно подробно разбираются случаи, в которых появилось рассогласование имени человека и позы, через которую он его представил.

**Упражнение «выбор»**

Участники усаживаются в круг. Один из игроков становится ведущим, он направляет ход игры. По команде ведущего каждый член группы показывает рукой на другого игрока, который ему симпатичен и который, как ему кажется, также хотел его выбрать. Цель игры состоит в том, чтобы осуществить как можно больше взаимных выборов. В течение 10-15 минут игры может быть осуществлено до 10 игровых выборов. Игра увлекательна и в какой-то степени драматична. Кто-то из участников может получить большее количество выборов, а кто-то может остаться один. В ходе игры старайтесь не обижаться, если вас не выбрали и ваш выбор не оказался взаимным, стремитесь правильно почувствовать, кто именно хотел бы выбрать именно вас. В ходе игры может наступить момент, когда некоторые участники начинают осуществлять выбор не только по желанию, сколько для того, чтобы не обидеть аутсайдеров. Они замечают, кто из игроков чаще остается один, и выбирают его. И хотя здесь

«отрабатывается» не интуиция, а проявляется сочувствие, ведущий должен поощрять эти действия.

**Приветствие**

Обмен приветствием – это обмен человеческим теплом. Встречая человека, мы прежде всего встречаемся с ним взглядом и выражаем в той или иной форме, что мы рады существованию этого человека, рады, что он есть среди нас. Конечно, так происходит, если мы искренни в выражении своих чувств, если мы подлинны в своем поведении... Давайте попробуем несколько форм приветствия. Предлагаем участникам разделиться на две группы и встать напротив друг друга на расстоянии нескольких шагов в две шеренги. По сигналу ведущего партнеры приближаются друг к другу и обмениваются разнообразными приветствиями. Через некоторое время партнеры меняются – делая шаг вправо. Подумайте, что подходит именно сейчас, именно для этого человека.

**Рукопожатие**

Это упражнение лучше проделывать стоя. Ваша задача – соединить ладони левой и правой рук за спиной. При этом локоть правой ладони смотрит вверх, а локоть левой ладони – вниз. Сначала попробуйте в таком положении дотянуться друг до друга пальцами правой и левой руки. Если пальцы обеих рук соприкоснулись, попробуйте переместить руки еще дальше назад, соединив ладони в рукопожатии.

**Игры на взаимодействие и сплочение коллектива**

При участии в этих играх у ребят появляется чувство совместной работы, чувство принадлежности к одной команде. Эти игры учат прислушиваться к людям, видеть, кто есть кто. Между людьми возникает меньше конфликтов, разделений по своим интересам. Ребята чаще проявляют инициативу, у них появляется возможность брать управление на себя, говорить, слушать, ценить чужое мнение. Они учатся работать сообща, оставаясь доброжелательными.

Как и в любых играх, в играх на взаимодействия существуют свои правила. Игра интересна, прежде всего тем, что в ней присутствует общение, как вербальное, так и невербальное. В основе игры на взаимодействие лежит следующая идея: большинство людей живут, работают и учатся в группах (семья, класс в школе, группа в институте, рабочие коллективы...), но чаще всего они не отдают себе отчёта в том, что они в них участвуют, какими их видят другие люди, каковы реакции, которые вызывают их поведение у других людей.

Психолог Э. Берн, утверждал, что большинство эффективных изменений в поведении и установках людей происходит в групповом, а не в индивидуальном контексте, поэтому, чтобы обнаружить и изменить свои установки и поведение, выработав новые формы, человек должен преодолеть свою замкнутость и научиться видеть себя так, как его видят окружающие. Цель группы – исследовать межличностные отношения и групповую динамику, которую сами порождают своим взаимодействием и сами создают условия для формирования эффективных коммуникативных навыков. В работе группы во время участия в игре всегда присутствуют две стороны:

содержательная сторона – соответствует содержательной основной цели самой игры;

личностная сторона – осознание и обсуждение которой – это групповая атмосфера, на фоне которой разворачиваются события содержательной стороны, а также состояния каждого участника в отдельности.

В результате участия в игре могут происходить изменения в состоянии группы как целой и отдельных её участников, а также может быть получен материал, который впоследствии поможет продвинуться вперёд в содержательной стороне.

Что преимущественно должно произойти в результате проведения игры на взаимодействие:

* изменение состояния группы как целого;
* изменение состояния каждого из участников группы в отдельности;
* будет получен новый материал для продвижения вперёд в содержательной стороне.

На каком этапе развития находится группа; чем она сплочённей, тем свободней, непринуждённой чувствуют себя её участники, тем раскованней может проходить игра на взаимодействие. К таким играм прежде всего следует отнести те, которые предполагают физический контакт в ходе выполнения задания, а также та часть задания, где все участники молчат. С помощью игр на взаимодействие учатся понимать друг друга, исследовать межличностные отношения и групповую динамику.

Технология проведения игр на взаимодействия

После оглашения основного задания игры и цели участников группе даётся время (10 минут) на обсуждение своих дальнейших действий, кому-то это

время покажется недостаточным, а кому-то и наоборот лишним. Полученное время можно использовать по-разному. Такие игры учит рациональному использованию времени. Группа может, конечно, всё обсудить и принять решение в более короткий срок, но может оказаться так, что потом этого времени и не будет хватать. После того, как группа обсудила свои дальнейшие действия за 10 минут, она переходит ко второму этапу – выполнения задания, при этом нельзя произносить слова, за каждое слово ведущий снимает минуту с 10 изначальных. И именно из-за того, что группа работает молча, может возникнуть непонимание друг друга, обида, разочарование – это будет наглядным материалом для обсуждения и осознания. Такие игры учат общаться, избегая конфликтов. Эффективность игры на взаимодействие зависит во многом и от чёткости и ясности, лаконичности инструкции по её выполнению, которая должна в себя включать достаточную, необходимую информацию для понимания её участниками группы. Ведущему не следует перегружать инструкцию деталями, излишними пояснениями.

Неудачным можно считать такой вариант, когда инструкция ведущего длится дольше, чем вся игра. Проговаривая инструкцию, ведущий внимательно смотрит на участников, устанавливая с каждым визуальный контакт. Это повышает уровень внимания членов группы, снимает вероятность отвлечения и пропуска тех или иных фрагментов инструкции. По выражению глаз, лица ведущий сразу замечает тех, кто что-то прослушал или не понял. Закончить инструкцию можно фразой: «Может что-то неясно и необходимо повторить?», задержав свой взгляд именно на этих участниках групп. Приступать к выполнению задания второго этапа игры на взаимодействие следует только тогда, когда ведущий убедится в том, что все поняли инструкцию и знают, что надо делать. Третий этап игры – это демонстрация подготовленного задания. На этом этапе важно, чтобы группа смогла выразить свои мысли через различные формы, такие, как рисунки, действия, высказывания.

Заключительный этап игры крайне необходим и важен, так как потребует от ведущего игры умения анализировать, проследить и осознать действия и результаты работы группы. В этом ведущему поможет методика обучающего цикла.

Эмоции (чувства) – эмоциональное состояние во время обсуждения, выполнения и демонстрации задания, высказывание пережитых ощущений.

Описание процесса работы – что произошло после того, как задача была понята. Как члены группы приступили к обсуждению задания, к выполнению и демонстрации. Поведение участников, взаимоотношения в группе и результат действий.

Примеры (вывод на жизнь) – примеры из жизни, схожие с создавшимися ситуациями в игре, с ощущениями. Ну, например, группа готовит обед на костре во время похода, сначала необходимо понять задачу, которую поставили перед группой, а группа должна решить, как действовать, распределить роли: каждый должен знать, какой объём работы он должен выполнить. После выполнения задания необходимо обсудить, как выполнено – все ли справились со своей ролью, присутствовало ли творчество и чувство ответственности...

Уроки – Какие уроки могут быть вынесены из действий по выполнению данного задания. Что следует учесть на будущее.

Опыт – какой опыт был приобретён в процессе работы группы.

Специфические принципы игр на взаимодействие

Принцип активности

Активность участников игр носит особый характер, отличный от активности человека, слушающего лекции или читающего книгу. В игре на взаимодействие люди вовлекаются в специально разработанные действия. Это может быть проигрывание той или иной ситуации, выполнение заданий, наблюдение за поведением других по специальной схеме («Обучающий цикл» или «Процесс наблюдения за группой»). Активность возрастает в том случае, если мы даём участникам установку на готовность включиться в совершаемые действия в любой момент.

Принцип активности, в частности, опирается на известную психологическую идею (теорию): человек усваивает 10 % – что слышит, 50 % – что видит, 70 % – что проговаривает, 90 % – того, что делает сам.

Психолог Левин писал: «Расскажи – я пойму, покажи – и я запомню, дай мне действовать – и я научусь».

Принцип творческой позиции

Суть этого принципа заключается в том, что в ходе игры участники осознают, открывают и делают психологические закономерности, свои личные ресурсы, это очень важно, возможности и особенности. Задача игры на взаимодействие: придумать, сконструировать и организовать такие ситуации, которые давали бы возможность членам группы осознать, опробовать и интегрировать новые способы поведения, экспериментировать с ними. Люди, которые участвуют в игре на взаимодействие, получают определённый опыт обучения в школе, институте, своих организациях, где, как правило, не предполагались те или иные правила, модели, которые надо было выучить и следовать им в дальнейшем.

Сталкиваясь с другим, непривычным способом обучения, люди проявляют недовольство, иногда в достаточно сильной и даже агрессивной форме. Преодолеть такое сопротивление помогают ситуации, позволяющие участникам игры на взаимодействие осознать важность и необходимость формирования у них готовности и в дальнейшем, после окончания игры, экспериментировать со своим поведением, творчески относиться к жизни и к самому себе.

Принцип партнёрского общения

Общение, при котором учитываются интересы других участников взаимодействия, а также их чувства, эмоции, переживания. Реализация этого принципа создаёт атмосферу безопасности, доверия, открытости, партнёрства, которая позволяет членам группы не стесняться ошибок и промахов.

Последовательная реализация перечисленных принципов – одно из важнейших условий эффективной работы групп во время игр на взаимодействие. Именно она отличает эту групповую работу от других методов взаимодействия в целом.

Поняв основу построения и проведения игр на взаимодействие, можно самим их придумывать и конструировать.

**Игры на взаимодействие**

**Рисование лидера (или любого заданного образа)**

Участвуют несколько групп.

Каждой группе выдаётся лист бумаги форматом А2, маркеры и фломастеры. Ведущий предлагает группе за 10 минут обсудить, каким образом она будет выполнять задание, при этом группа не касается материалов. Затем, следующие 10 минут группа рисует «лидера», не произнося ни слова. По истечении 10 минут группы представляют свои работы. В заключение ведущий с группой анализируют, что произошло в группе в момент работы: как себя чувствовал каждый, какую роль выполнял, почему взял на себя данную роль. Была ли у него возможность высказаться, сделать предложение, всех ли выслушали в процессе подготовки, была ли доброжелательность между членами группы. Бывают ли подобные ситуации в жизни, что вы при этом чувствовали. Чему вы научились в этом упражнении, какие уроки для себя извлекли на будущее.

**Башня**

Группам выдаётся материал для строительства «башни»: бумага и скрепки или 2 набора коктейльной соломки и клейкая лента.

Группе необходимо построить «башню» из данного материала.

«Башня» должна быть устойчивой.

**Мост**

Перед группой стоит стул, на нём бумага, скрепки или иголки, клейкая лента.

Играющим необходимо из предложенного материала построить мост через стул, и чтобы он не касался стула.

**Машина**

Вспомогательного материала нет. Машина строится из членов группы. Необходимо построить любой действующий механизм:

10 минут – обсуждается, как выполнить задание.

10 минут – строится модель, не произнося слов.

После выполнения задания, группам предлагается поговорить о действии групп и каждого члена группы.

**Летающие яйца**

Группам выдаётся набор следующих материалов: бумажный конверт, целлофановый пакет, скотч, скрепки, нити, лист бумаги, сырое яйцо.

Необходимо сделать такую конструкцию, с помощью которой вы сбросите яйцо с высоты 2-3 этажа, и оно должно остаться целым. (Группы работают по правилам игры).

По окончании работы, представитель от группы поднимается на этаж, и конструкция выбрасывается. Внизу проверяется результат выполненного задания. (Не важно, какой результат, что случилось с конструкцией, гораздо важнее, как поведёт себя каждый член группы в процессе выполнения задания.)

**Волшебные квадраты (проводится для одной группы)**

Перед группой начерчена на асфальте (на полу) сетка из квадратов 10 на 10. У ведущего в руках лист бумаги с подобными квадратами, по которым проложен маршрут.

Игрокам даётся 10 минут на обдумывание, как выполнить задание. Вам всем необходимо построиться друг за другом и по очереди попробовать перейти с

одной стороны квадратов по другую, обнаружив задуманный ведущим маршрут, если кто-то из участников делает, неверный шаг, то звучит сигнал «бип», и вы должны вернуться тем же путём. Если по возвращении сделается неверный шаг, то с группы снимется 1 минута.

После прохождения упражнения в группе проходит анализ.

Можно нарисовать сетку 7 на 7, но при этом в маршрут включаются тупики.