Приложение

Сценарии занятий

**Игровой марафон 1.**

Цели: осознание своей целостности, гармонии работы интеллекта и эмоций, тела и души; создание доверительных отношений, раскрепощенности и открытости.

Клаус Фопель – известный немецкий психолог, психотерапевт. Предлагаемые игры базируются на принципах партнерского взаимодействия. Они способствуют тренировке детей и взрослых в умении общаться друг с другом.

1. Охота за ключом.

В этой игре дети могут применить свою наблюдательность, просто подурачиться и попытаться перехитрить друг друга. Для игры понадобится маленький ключик.

Герой нашей игры – вот этот маленький ключик. Его надо передавать от одного игрока к другому, а один из вас в это время будет пытаться отгадать, у кого же в данный момент в руках находится ключик. Кто хочет быть детективом и искать ключик? Все остальные садятся в круг, детектив – в центре круга.

Сначала детектив на пять секунд закрывает глаза. В это время один из игроков прячет ключик у себя в руке. Детектив открывает глаза. Игроки должны делать вид, что продолжают передавать ключик от одного к другому по кругу, чтобы детектив не мог догадаться, у кого из игроков ключик на самом деле зажат в кулаке (похожая игра - булавочка). Если детектив решил, что разгадал, у кого ключ, то он называет игрока по имени. В этот момент игроки перестают делать вид, что передают ключ, и названный должен честно ответить, есть у него ключ или нет, показывая свои ладошки. Если детектив угадал, то названный игрок становится детективом. Если ошибся, игра продолжается дальше.

1. Мешочек с минуткой.

Эта игра отлично подойдет для детей, которые охотно присматриваются к необычному и любят пробовать все новое. Понадобится для игры мешочек или корзинка, прикрытая сверху. Заполняем мешочек различными предметами (10-15). Это должны быть предметы разной величины, разные на ощупь. Например, фрукты, овощи, украшения, шарики, камушки, инструменты, игрушки и т.д. бумага и карандаш на каждого ребенка.

Я приготовила для вас особый мешочек, где лежит много вещей, но они невидны. Вы будете ощупывать их руками и пытаться по своим ощущениям понять, что это за предметы. Возможно, некоторые из этих предметов вы узнаете довольно быстро. Но будут там и такие, узнать которые вам будет непросто.

Каждый игрок по очереди подходит к мешочку, запускает туда руку и тщательно ощупывает находящиеся там предметы. У него есть ровно одна минутка, чтобы исследовать содержимое мешка. Когда время выйдет, игрок отправляется на свое место и там составляет перечень тех вещей, которые опознал. Победителем будет тот игрок, который правильно назвал самое большое количество вещей.

1. Время привидений.

Духи и привидения не только пугают, но и притягивают детей, как и все загадочное. На этой особенности детского восприятия построена эта игра, которая даст детям возможность совершить небольшое путешествие в страну привидений. Возраст игроков – от 8 лет. Число – от 8. Понадобится большая плотная белая простыня.

Правила игры: вы делитесь на две команды. Первая команда уходит из кабинета. Она будет представлять привидений. Игроки этой команды по одному заходят в кабинет и встают в дверях, таинственные и невидимые под белой простыней. При этом они издают звуки и ухают, как привидения. Это может быть печальное или злое привидение, привидение, которое ищет жертву, или настроенное очень дружелюбно. Но привидение не должно разговаривать человеческим языком. Игроки второй команды пытаются угадать, кто же скрывается под простыней привидения. Когда они называют имя, привидение не раскрывает себя, а уходит из комнаты и уступает место следующему и т.д. когда вся команда побывала в роли призрака, она объявляет отгадывающей команде, сколько человек было угадано правильно. После этого команды меняются ролями, и все повторяется. Побеждает та команда, которая угадала наибольшее количество игроков другой команды под маской привидения.

1. Зеркальная путаница.

Во время игры вы сможете проверить, легко ли вас смутить и запутать. Правила игры таковы. Все игроки встают по кругу, а один встанет в его центр. Он становится ведущим и по своему усмотрению выбирает одного игрока, которого будет испытывать, подходит к нему и прикасается к какой-нибудь части своего тела, но называет при этом совсем другую часть.

Например, «Это мой нос», а сам прикасается к своему колену и начинает считать до пяти; игрок же в это время должен прикоснуться к своему носу и сказать: «Это мое колено». Если игрок вовремя сориентировался и сказал все правильно до того, как ведущий досчитал до пяти, игра продолжается и ведущий обращает свое внимание на какого-нибудь другого игрока. Если же игрок промахнулся или не успел в срок, он сам выходит в центр круга и становится ведущим.

1. Океан.

Играть с завязанными глазами. Поскольку игроки должны чувствовать себя в безопасности и доверять своим партнерам по игре, предлагайте эту игру детям, которые уже хорошо знают друг друга.

Один из вас станет Океаном, только никто не знает, кто именно это будет. Когда мы завяжем глаза, вы все медленно начнете ходить по комнате с максимальной осторожностью. Вытяните руки. Ваши руки помогут вам определить, где расположены стены и где находятся другие игроки. Вы ходите по комнате и ищете Океан. Когда вы встречаетесь с другим игроком, вы спрашиваете: «Океан?». Если ни один из вас не является Океаном, то на вопрос второй отвечает точно таким же вопросом. Вы расходитесь, и каждый отправляется на дальнейшие поиски Океана.

Если вам посчастливилось и перед вами действительно Океан, то он ничего вам не отвечает, а просто берет вас за руку, и дальше вы идете уже вдвоем. Когда им встречается третий игрок, он задает вопрос, не получает ответа и присоединяется к Океану. Океан становится все больше и больше. Игра закончится, когда Океаном будут все игроки. А как же игрок узнает, что Океан – именно он? Очень просто: когда глаза у всех будут закрыты, я подойду к одному из вас и шепну ему на ухо: «Океаном будешь ты».

**Игровой марафон 2.**

Цель: формирование доверия, умения работать в команде; развитие психических функций.

1. Ритуал приветствия

Мне всегда интересно смотреть, как люди приветствуют друг друга. Сейчас мне нужны два добровольца, которые покажут, как выглядит типичное русское рукопожатие... Кто видел другие формы приветствия? Может быть, мы можем продемонстрировать их друг другу?

Сейчас вы должны придумать новый забавный способ того, как мы могли бы приветствовать друг друга. Сначала каждый выбирает себе партнера. Это первый шаг к успеху. Теперь у вас есть три минуты, чтобы изобрести новую и необычную форму приветствия для всех нас. Она должна быть достаточно простой, чтобы мы могли ее запомнить и использовать в повседневном общении, но она должна и приносить удовольствие.

Конечно, вы можете использовать детали других приветствий, которые знаете; вы можете их изменять или добавлять что-нибудь совсем новое. Вы готовы? Тогда вы можете приступать к творчеству. У вас 3 минуты.

(Пусть все пары покажут свои «изобретения) Если я крикну: «Новое приветствие!», то у вас будет ровно 30 секунд, чтобы поприветствовать максимальное число ребят выбранным нами способом. Поэтому попробуйте сейчас пару раз поздороваться именно таким образом. Походите по комнате, поупражняйтесь и хорошенько запомните его, чтобы начать приветствовать друг друга сразу, как только я скажу.

1. Необычное рисование.

Дайте ребенку кусочек чистой светлой однотонной ткани (белой, голубой, розовой, светло-зеленой).

Нарвите лепестков от разных цветов: желтых, оранжевых, красных, синих, голубых, а также зеленых листьев разного оттенка. Только помните, что некоторые растения ядовиты, например, аконит.

Набросайте эту смесь на ткань, положенную на разделочную доску. Вы можете как непроизвольно насыпать лепестки и листья, так и выстраивать задуманную композицию. Накройте ее полиэтиленовой пленкой, закрепите по бокам кнопками и раскатайте все это скалкой либо постучите по ткани молотком. Стряхните использованные "краски", натяните ткань на тонкую фанерку и вставьте в рамку. Шедевр юного дарования готов! Получился прекрасный подарок .

1. Танцующая фольга.

 Нарежьте алюминиевую фольгу (блестящую обертку от шоколада или конфет) очень узкими и длинными полосками. Проведите расческой по своим волосам, а затем поднесите ее вплотную к отрезкам.
Полоски начнут "танцевать". Это притягиваются друг к другу положительные и отрицательные электрические заряды.

1. Сороконожка

 Разбейтесь на команды по 10–12 человек. Каждая команда берет себе стул. Один из вас должен сесть на этот стул, плотно вдвинув при этом колени и ступни. Второй участник садится на колени первому, тот крепко держит его за бедра. И так далее – до тех пор, пока каждый из вас не окажется сидящим на коленях у другого, держащего его за бедра. При этом ноги всех участников должны касаться пола.

Теперь я хочу рассказать дальнейшие правила игры. Вся команда хором должна произносить: «Влево, вправо, влево, вправо...» Естественно, делать это надо в общем ритме. Сначала все вместе повторяем медленно: «Влево, вправо, влево, вправо...» У вас хорошо получилось. А теперь я скажу вам, что еще вы должны делать. При слове «влево» вы все должны выставить вперед левую ногу, при слове «вправо» – правую. Если вы будете делать это синхронно, то вы пойдете медленно вперед, как своего рода сороконожка. Я уберу стул, и «голова сороконожки» попытается дотянуться до самого первого участника и пристроиться за ним так, чтобы тот тоже оказался сидящим у него на коленях. Когда круг замкнется, вы можете перестать держать того, кто «сидит на вас», и оставаться так, поскольку каждый из вас будет удобно располагаться на коленях человека, находящегося сзади. Особенно трудно бывает сделать первый шаг. Лучше всего, если вы до начала игры договоритесь о том, куда вы будете двигаться и с какой ноги начнете (3 мин.).

Комментарии: это упражнение воспринимается детьми как весьма необычное. Дело в том, что в нормальной жизни, когда мы сидим, мы никуда не идем. В результате у детей возникает когнитивный диссонанс, создающий поначалу внутреннее напряжение и неуверенность, которые очень быстро разряжаются смехом, а когда «сороконожка» распадается, смех усиливается. В этом случае «сороконожка» может начать все сначала. «Сороконожка» – это замечательная метафорическая игра, которая демонстрирует всем, что именно необходимо для слаженной групповой работы: доверие, согласие, самодисциплина, готовность к риску и наличие в команде лидера, который в критических ситуациях берет на себя управление. Эту игру можно повторять довольно часто.

Вариант игры. Участники образуют правильный круг и становятся в затылок друг другу. По команде «Раз, два, три!» каждый медленно опускается на колени тому, кто стоит сзади, затем все начинают медленно двигаться по кругу.

1. Трудно, почти невозможно

 Правила этой игры внешне кажутся очень простыми. Но то, что вы должны делать, очень легко описать, но сделать это почти невозможно. Тем не менее, вы можете попробовать, а вдруг у вас получится.

Начало очень простое, и с ним справится каждый: сделайте правой рукой круговое движение – большое или маленькое, как хотите. Остановитесь. Теперь левой рукой нарисуйте в воздухе крест. Это еще легче. Это у всех получилось. А сейчас мне хотелось бы, чтобы вы выполнили эти два движения одновременно: правой рукой нарисовали бы в воздухе круг, а левой – крест. Кто с этим справится, должен послать мне «победный клич индейца».

Мы можем попытаться решить и другие задачи такого рода. Сидя на стуле, сделайте круговое движение правой ступней. Повторяйте это упражнение примерно минуту, а теперь к этому кое-что добавится. Продолжая совершать правой ногой круговые движения, напишите в воздухе правой рукой ваше имя. Эта задача тоже очень трудна, поскольку ваша ступня и ваша рука – хорошие друзья, а это значит, что нога, как и рука, захочет написать ваше имя!

Выполнить задание будет несколько легче, если вы задействуете обе стороны тела: делайте круговые движения левой ногой, а нарисовать в воздухе ваше имя попытайтесь правой рукой. Получается? Можно потренироваться в такого рода действиях. Если вы будете делать это регулярно, то со временем вам удастся их выполнять.

Комментарии: это игра мобилизует внимание и создает внутреннее напряжение благодаря противоречивым сигналам, посылаемым в мозг. С другой стороны, она еще и активизирует любопытство детей и может побудить их потренировать свои двигательно-координационные способности на аналогичных сложных задачах. В конце игры дети взбадриваются, становятся более внимательными и мотивированными на преодоление трудностей.

1. Противоположности.

Противоположности очаровывают человеческий дух. Они пробуждают нашу фантазию, наши желания, но вместе с тем — и наши опасения. И для детей, и для взрослых одинаково важно не избегать противоположностей, а исследовать их. Это открывает новые перспективы и дает людям внутреннюю уверенность и, возможно, даже большую терпимость. Сначала мы предлагаем детям телесно изобразить противоположности, затем дети смогут образно изобразить пары-противоположности.

•Материалы: Бумага и карандаши каждому ребенку.

Инструкция: Поставьте все столы и стулья вместе, чтобы у нас было достаточно свободного места. И идите туда, где вам ничто не помешает двигаться. Я скажу вам сейчас два слова, обозначающих противоположные понятия. Изобразите мне с помощью тепа, что означает первое слово, и затем — что означает второе слово. Первая пара противоположностей — круглый и прямой. Можете ли вы мне своим телом показать, что такое "круглый"? Возможно, вы захотите это показать стоя, возможно — сидя или лежа...

Смотрите, как хорошо получается! Взгляните, как другие дети показывают: "Я — круглый".

Теперь покажите, что значит — быть прямым... Смотрите, как здорово выходит! Посмотрите, какие идеи пришли в голову другим ребятам.

Продолжайте, используя другие противоположности: сидеть — стоять, маленький — большой, замороженный — растопленный, придвинуть— отодвинуть, широкий — узкий, лево — право, холодный — горячий, быстро — медленно, близко — далеко, верх — низ, да — нет, длинный — короткий, громкий — тихий.

Теперь выберите из только что показанных вами пар-противоположностей ту, что особенно вам понравилась. Возьмите бумагу и нарисуйте к ней картинку. Подумайте, каким образом можно изобразить противоположности, чтобы это было красиво и интересно.

—Анализ упражнения:

— Какие противоположности тебе было трудно изобразить?

— Какие противоположности ты выбрал для рисунка?

— Чьи рисунки тебе особенно понравились?

—Доволен ли ты своим собственным рисунком?

— Почему в нашем языке используются слова-антонимы?

— Можешь ли ты себе представить, как выглядит нечто среднее между круглым и прямым, между "да" и "нет"?

Б[урундуки](http://vozhatiki.ru/load/igroteka/igry_na_splochenie/burunduki/21-1-0-367)

Ведущий на ухо называет каждого участника каким-либо животным.

Все встают в круг берутся за согнутые в локтях руки. Ведущий называет животное и соответствующий человек должен выпрыгнуть на середину, а группа не должна его пустить.

Кульминация игры достигается когда ведущий называет животное, которым названо большинство членов группы.

[Квадрат](http://vozhatiki.ru/load/igroteka/igry_na_splochenie/kvadrat/21-1-0-368)

Все играющие встают квадратом (так, чтобы было занято все пространство внутри квадрата) как можно теснее, можно даже заранее очертить квадрат, в который они должны поместиться.

Затем ведущий отдает команды, а квадрат их выполняет, стараясь не увеличить занимаемую им площадь,

например:

— Квадрат пошел влево — квадрат идет влево.

— Квадрат садится — квадрат с криками и воплями пытается сесть.

— Квадрат прыгает — квадрат с не менее интенсивным шумом прыгает.

Психопрофилактика и психопросвещение.

Игровая программа «Мы веселые ребята»

(на сплочение детей)

Игра «Привет, дружок».

(5 минут)

 Ход игры. По кругу ведущий пускает игрушку. Тот, у кого она в руках представляется. Первым начинает ведущий: «Привет! Меня зовут Оксана Николаевна. Мне 33 года. Я – психолог. Я пока еще не успела познакомиться со всеми вами, но сегодня у меня есть шанс это сделать», – затем он передает игрушку следующему и предлагает ему рассказать о себе, но вместо профессии назвать отряд, в котором он (номер или название) и успел ли он познакомиться с ребятами в своем отряде. Эту операцию проделывает каждый участник. Таким образом, все знакомятся поближе.

Игра «Друзья из сказки».

( 10 минут)

Оборудование: табличка с надписями «Да» и «Нет». Одна табличка прикрепляется (устанавливается) в левом углу, а другая – в правом.

Ход игры: Ведущий озвучивает пару сказочных героев, которые являются друзьями, участникам предлагается встать возле одной из табличек, с которой совпадает их мнение. Выбор таблички должен происходить после озвучивания каждой пары. Выбор – индивидуален.

Затем предлагается одному из участников, кто стоит ближе к табличке, объяснить свой выбор.

Перечень сказочных героев:

Крокодил Гена и Чебурашка;

Буратино и Карабас – Барабас;

Малыш и Карлосон;

Винни-Пух и Пятачок;

Маугли и Шархан;

Лиса и Колобок;

Емеля и Щука;

Белоснежка и гномы.

Игра «Скульптура дружбы».

(5 минут)

Ход игры:Ведущий предлагает ребятам представить себя глиной, а вожатых – скульпторами, которые будут в течение 3-х минут ваять скульптуру на тему «Дружба», то есть так поставят ребят, чтобы и им было удобно и замысел дружбы у них получилось передать. За минуту до окончания ведущий предупреждает вожатых. Затем идет представление скульптуры.

Ведущий всех благодарит за их активность и выражает надежду на то, что их первая встреча помогла лучше узнать друг друга, а также понять насколько они все веселые.

Игровая программа «Сказочный зоопарк»

(снятие психоэмоционального и телесного напряжения)

Игра «Здравствуй, обезьянка».

(5 минут)

 Ход игры. Ведущий предлагает участникам пересчитаться на 1, 2. Первые номера – обезьянки, становятся вкруг, а вторые номера - зеркала образуют круг внутри, лицом к первым номерам. Обезьянки обращаются к зеркалам, а те повторяют за ними движения.

Обезьянки говорят:

- Здравствуй, манки! – при этом происходит рукопожатие.

- Как дела? - разводят руки в стороны.

-Где ты долго так была? - берут аккуратно за ушко своего партнера.

- Я скучала! - правая рука к сердцу.

-Ты, пришла. - руки перед грудью, ладони соприкасаются.

- Снова весело нам стало! –

- Снова стало хорошо! - обнимаются.

Затем вторые номера делают шаг влево и игра повторяется, можно повторить до 5 раз.

Игра «Веселый зоопарк».

(10 минут)

 Ход игры**:** Всем участникам предлагается немного подвигаться свободно по комнате. Затем ведущий предлагает всем представить себя в виде какого-либо животного, которое они часто видели в зоопарке и, если они встретят такого же или чем-то похожего на своего, то объединиться в пары, но не называть это животное. Как только ведущий видит, что пары объединились, он падает сигнал (хлопок в ладоши) и предлагает представиться друг другу. Затем он предлагает ребятам объяснить, что привлекло их объединится в пары, каким образом они определили, что их партнер – похож на них.

Игра «Веселая многоножка».

(5 минут)

Ход игры:Ведущий предлагает участникамвстать всем в одну шеренгу, затем повернуться направо и положить руки друг другу на плечи. Он рассказывает, что в сказочном зоопарке есть необычное животное - многоножка, она очень длинная и веселая. Ведущий предлагает представить ребят этой многоножкой. Он обращает внимание, что у нее много ног, и они должны двигаться как одна нога, иначе многоножка не сможет двигаться вперед. На счет три все начинают движение с правой ноги. Затем ведущий предлагает ребятам положить друг другу руки на пояс и немного наклонится вперед. Снова многоножка начинает свое движение. Затем руки опускаются вниз и между собой ребята держаться с помощью головы. Они кладут голову на спину своего соседа, который стоит впереди. На счет три все снова пускаются в путь.

Ведущий всех благодарит за их активность и выражает надежду на то, что их настроение улучшилось, а активности стало в два раза больше.

Игровая программа «Волшебные превращения»

 (развитие произвольности и действий по правилам)

Игра «Лавата».

(3 минуты)

 Ход игры. Ведущий предлагает участникам потанцевать.

Ведущий: « Все мы сейчас становимся в круг, беремся за руки и начинаем двигаться по кругу, громко напевая: «Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-та, наш веселый, наш веселый танец – Лавата». Потом все останавливаются и ведущий говорит: «Мои локти хороши, а у соседа – лучше» – все берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая. Ведущий может называть любые части тела: талия, плечи, пятки, ноги и т. п.).

Игра «Живые пазлы».

(7 минут)

Оборудование:Подготовка частей - пазлов (листочки с наименованием частей дома).

Ход игры:Ведущий предлагает ребятам представить себя одной из частичек пазлов одной большой картинки, на которой изображен какой-то объект. Затем каждый участник присаживается на стул и повернувшись к его спинке находит лист, где написана какую часть он будет изображать. По условному сигналу все пазлы начинают собираться в общую картинку, при этом переговариваться друг с другом нельзя, но можно показывать друг другу (пантомимически), какую часть объекта они изображают. Как только все собрались в единое целое, ведущий предлагает им угадать, какой объект они собрали. Если задача трудна, то он просит назвать всех свои части.

Игра «Солнышко».

(10 минут)

 Ход игры: Ведущий: «Встаньте на середину комнаты, закройте глаза и представьте себе, что вы стоите на поляне, под ногами у вас мягкая зелёная трава, вас обдувает нежный ветерок, а сверху на вас светит тёплое ласковое солнышко. Вы стоите в кругу из света и каждой клеточкой чувствуете это тепло». Повторяйте за мной:

«Я стою под лучами тёплого солнца. Оно мягко согревает, его лучи наполняют меня теплом и силой. Лучи греют мои ноги…руки… Каждый волосок на моей голове согрет солнышком. Каждая клеточка согрета солнышком. Все мои мысли согреты тёплом… Я открыт и принимаю дар солнца. Солнышко даёт мне силы для игр, участия в жизни отряда. Оно помогает мне быть добрее к тем, кто со мной в отряде. Оно согревает меня своим теплом. Я чувствую, как наполняюсь энергией, активностью, силой. Эта сила помогает мне. Я чувствую, что всё смогу, потому, что мне дарит свое тепло солнце. Я стою в солнечном круге и наполняюсь добротой, силой. У меня всё получится ».

Затем ведущий предлагает описать свое состояние, а именно, чувства или ощущения в теле.

Ведущий всех благодарит за их активность и выражает надежду на то, что они стали более внимательно относится к правилам, которые есть в играх.

[**Аррам-шим-шим**](http://vozhatiki.ru/load/igroteka/igry_na_splochenie/quotarram_shim_shimquot_quotlampochkaquot_quotpassazhiry_biletikiquot/21-1-0-146)

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой вперед рукой. Все играющие идут по кругу со словами:

Аррам – шим – шим
Аррам – шим – шим
Арамия – гусия, гусия
Покажика-ка на меня, на меня!
И-раз, и-два, и-три!

На последние слова круг останавливается, и играющие смотрят, на кого показывает рука водящего.
Если мальчик в центре, то выходит девочка (даже если и не на неё показал, то рядом стоящая) и, наоборот, если девочка в центре, то выходит мальчик в круг и встает спина к спине с водящим.

Все хором произносят: «и-раз, и-два, и-три». На счет «три» стоящие в центре одновременно поворачивают голову. Если они повернули головы в одну сторону, то водящий целует в щечку своего партнера. Если в разные стороны, то они жмут друг другу руки.

После этого первый водящий уходит, а второй начинает игру сначала. Иногда, когда в центре стоит мальчик, говорят такие слова:
«Шире – шире – шире круг, у (имя этого мальчика) сто подруг. Эта – эта – эта – эта, а любимая вот эта».

[**Аэропорт**](http://vozhatiki.ru/load/igroteka/igry_na_splochenie/aehroport/21-1-0-572)

Участники делятся на 2 команды «встречающие» и «прибывающие» и расходятся в разные стороны.
Затем детям говориться примерно следующее.

«10 лет назад в этом же самом аэропорту вы провожали своих самых близких родственников, друзей и любимых.

Но, взлетев, самолёт так и не совершил посадку в назначенном пункте, т.к. попал в бермудский треугольник.

Велись различные спасательные, розыскные работы, но всё тщетно… Вы уже отчаялись вновь увидеть своих любимых.

Но вот спустя 10 лет вам становиться известно, что самолёт всё-таки вылетел из мёртвой зоны и совершил посадку в этом аэропорту.

Но как узнать своего родственника, друга спустя 10 лет? Он же наверняка изменился.

А если я не встречу его как следует, если я не обниму его крепко-крепко он же, наверняка обидится!
Как узнать того, кто провожал меня 10 лет назад? Но выход есть!

Что бы не обидеть своего друга и уже наверняка обнять его крепко, нужно обнять всех, кто прилетел на этом самолёте».

По команде ведущего обе стороны играющих должны быстро, с радостными криками рвануться на встречу друг другу и переобнимать всех и каждого.

Игру лучше проводить с достаточно разогретой группой.

|  |
| --- |
|  |

[Дирижёр и оркестр](http://vozhatiki.ru/load/igroteka/igry_na_splochenie/dirizhjor_i_orkestr/21-1-0-238)

Это очень забавная игра, а играть в нее интересно, когда много народу.

Каждый из участников выбирает для себя музыкальный инструмент, на котором он впоследствии буде «играть».
Лучше всего, если выберут разные инструменты.

Выбирается ведущий — «дирижер».
Он становится лицом к «оркестру», и по сигналу «оркестр» начинает играть!
Дирижер делает движения, будто он играет на своем инструменте (например, изображает барабанный бой, надувает щеки, будто играет к флейте и т. д.).
Остальные участники оркестра делают такие движения, будто играют каждый на своем инструменте, но при этом не сводят глаз с дирижера.

Вдруг дирижер «переходит» на другой инструмент - начиная изображать игру на музыкальном инструменте, выбранном другим участником.

Игрок, на чьем инструменте начал играть дирижер, тут же должен прекратить все движения и зажать уши руками. Все остальные участники игры теперь переключаются на тот инструмент, который выбрал дирижер.

Через некоторое время дирижер возвращается к своему первоначальному инструменту, и гости тоже возвращаются к своим.

Итак, дирижер «играет» то на своем, то на чужом музыкальном инструменте, а игроки стараются уловить все движения и не ошибиться.