**Игры на сплочение.**

1. Титаник:

Ведущий предлагает группе ребят забраться на стулья или лавочку. Затем им объясняется ситуация: "Вы оказались на тонущем "Титанике". Корабль тонет постепенно. Нужно, чтобы спаслось как можно больше людей. После этого ведущий через каждые 15 - 20 секунд убирает стул или ограничивает длину лавочки.

2. Паутина:

Эта командная игра рассчитана не только на ловкость и силу, но и на доверие. Натяните «паутину» из веревок, оставляя крупные ячейки. Через эти самые ячейки нужно пронести каждого члена команды, не задев веревочку. Кто-то сможет пролезть и сам, а кого-то надо переносить на руках. Вот тут-то и проявляется доверие, ведь игрок идет на риск!

3. Лабиринт:

На земле чертится не замысловатый "лабиринт"(Коридорчик с несколькими поворотами).

Из группы выбирается "Жертва" (Желательно чтоб это был ребенок с крепкими нервами и выдержкой), ему завязывают глаза и становят у входа в лабиринт.

Все остальные становятся вокруг лабиринта. Их задача провести "Жерву" по лабиринту давая ему подробные указания как и куда поставить ногу, в какую сторону повернуться и т.д. Все вроде бы просто... Но есть несколько условий:

1. Каждый участник может сказать только одно слово за "круг"

(Например: Влево, Вправо, Стой и тд.;

Чуть- чуть, На право и тд считаются уже 2 словами).

2.Говорить нужно строго по цепочке.

3. Если "жертва " заступает за линию - то ее возвращают к началу лабиринта.

4. Если кто то из круга не выдерживает - говорит сразу несколько слов или без очереди, то "Жертва" также возвращается на старт.

Желательно запастись терпением, не жалеть ни "жертву", не замечая заступов, ни круг, давая поблажки в виде игнорирования выкриков, и тд.

4. Болото:

Перед вами раскинулось обширное болото. Глубокое, топкое, но с кочками. Всей группе предстоит перебраться на ту сторону. На болоте может находиться только один участник. Все остальные стоят у линии (кромки ковра) и внимательно наблюдают за игрой.

Перешедшие через болото, будьте осторожны! Если кто-то из вас окажется хоть одной ногой в болоте в то время, когда его будет переходить другой участник, вся группа начнет переход сначала.

Теперь о том, как вы будете перебираться. Нужно двигаться как бы с кочки на кочку (эти кочки каждый из вас представит себе сам), но способ, которым вы будете перемещаться, должен быть у каждого свой. Он не должен повторяться! Если окажется, что кто-то из участников повторил уже использованный прием передвижения, вся группа вернется к началу пути. Сейчас у вас есть пять минут на то, чтобы придумать возможные способы и договориться друг с другом.

В процесс обсуждения ведущий не вмешивается. Как правило, первый раз он протекает неорганизованно и неэффективно. Это нормально.

5. Делай раз, делай два

Играющие стоят за стульями. По команде ведущего «Делай раз!» они должны поднять стулья и опустить их, но одновременно (без дополнительной команды ведущего). Важно заметить того человека, который самый первый скомандует «3-4» или «опустили». Это – лидер-организатор.
Играющие стоят за стульями. По команде ведущего “Делай, раз!” они должны поднять стулья и одновременно опустить их, но уже без команды ведущего. Важно заметить того человека, кто первым покажет пример опустить стулья. По команде ведущего “Делай два!” играющие обегают стулья, а по команде одного из игроков садятся на них. Эта игра помогает выявить лидера-организатора.

6. ЧИСЛО

Игроки на листках бумаги в абсолютной тишине пишут любой порядковый номер. После этого они складывают листы в одну стопку номерами вниз в полной тишине. Ведущий проверяет стопку и просит повторить игру до тех пор, пока номера не встанут по порядку.

7. ДОБРЫЙ ЗОНТИК

На бумажках пишутся хорошие качества, количество бумажек совпадает с количеством участников. Бумажки сворачиваются кладутся в раскрытый зонт. По очереди игроки вынимают одну бумажку, читают хорошее качество и отдают бумажку тому кому это качество подходит.

8.СНЕЖИНКИ

С помощью 3 ножниц из 7 листов 6умаги надо вырезать 20 снежинок. Условие — в работе должен принять участие каждый член группы.

Примечание: ведущий должен наблюдать тем, как участники общаются друг с другом, и провести анализ.