

Давайте поиграем дома...

или

"Общение с увлечением"

"Необычное животное"

Один игрок рисует голову, загибает лист и передает следующему. Тот рисует туловище, загибает лист и передает лист дальше, или обратно и т. д.

"Сочиняем сказку"

Для появления на свет интересного рассказа, по мнению известного итальянского писателя Джанни Родари, нужно всего лишь два слова. Причем, чем более чуждыми эти слова будут друг к другу, тем лучше. Тогда воображение будет вынуждено активизироваться, стремясь связать их в единый сюжет. Выбрать слова можно самыми разнообразными способами: спросим у папы одно слово, а у сестры – другое. Или найдем их на разных страницах словаря.

Далее, каждый участник пытается связать персонажей в сюжетной линии сказки.

Можно добавлять баллы тем участникам, который кардинально разворачивают сюжет своими идеями... меняя направление сказки

"Живая картина"

Игрокам нужно обсудить - что такое мечта, перечислить возможные. А теперь пусть каждый покажет свою мечту с помощью пластики тела и мимики лица. Остальным нужно отгадать, что это за желание.

"Зеркало"

Участники делятся на пары. Каждый встает напротив партнера. Один участник будто бы смотрится в зеркало. Второй - его отражение. Постарайтесь синхронно выполнять любые движения: медленно ходить по комнате, подпрыгивать, разводить руки, строить гримасы и смешные рожицы, не дотрагиваясь друг до друга. Через пару минут меняемся ролями.

"Подними без рук - 1 "

Играть можно вдвоем или втроем. Для игры нужен мяч среднего размера. Ложимся на пол друг напротив друга. Лечь нужно на живот и положить мяч между головами. Теперь встаем, поднимая мяч, и стараемся донести его до определенного места, не дотрагиваясь до него руками.

"Подними без рук - 2"

Встать на четвереньки и положить мяч перед собой. А теперь попробуем, кто быстрее докатит до финиша мяч лбом, носом, локтем, коленкой и т.д.

"Сквиггл"

Первый игрок рисует каракули и передает лист следующему. Второй из нарисованных каракулей - создает какой-нибудь образ и передает следующему, или возвращает обратно. Рисунок может дополняться до бесконечности. По ходу игры можно обсуждать результат, который получается.

"Смесь бульдога с носорогом"

Даны три слова: «озеро», «карандаш» и «медведь». Составьте предложение, в состав которого входили бы эти слова. Выигрывает участник, который даст как можно больше вариаций

"До чего они похожи!"

Даны два слова: «кастрюля» и «лодка». Нужно найти как можно больше общих признаков у этих предметов.

"Одно и то же"

Четвертое задание называется «Одно и то же». Я называю предмет: «вертолет». Нужно найти как можно больше предметов с такими же признаками. И обязательно объяснить ответ.

«Совсем наоборот» (Найди противоположное)

Ведущий называет слово «пенал». Участники должны найти как можно больше других предметов, в чем-то противоположных данному. Желательно найти различные признаки предмета (размер, материал, назначение, принадлежность, тогда будет легче подобрать предмет с противоположным признаком.

"Что в лоб, что по лбу"

Дана фраза: «Весной в душе рождается надежда». Представьте себе, что все слова этой фразы внезапно исчезли из языка. Как передать смысл другими словами? Побеждает тот, у кого больше трех вариантов.

"Маршрут неизвестен"

Это игра, в которой каждому требуется составить цепочку слов по принципу чайнворда: последняя буква предыдущего слова должна совпадать с начальной буквой последующего: «береза - акация - ясень - нарцисс - столетник...» и т. п. При этом выбор слов ограничивается какой-нибудь определенной темой, например, только названия растений или только названия городов и т. п. Буквы «ъ» и «ь» в расчет не принимаются - берется буква, которая предшествует им в слове. Кто в течение пяти минут сумеет составить наиболее длинную цепочку слов, тому и присуждается победа в игре.

Игра становится еще более занимательной, когда заранее даются «слово-старт» и «слово-финиш», то есть начальное и конечное слова будущей словесной цепочки. Задача играющих - составить маршрут, найти промежуточные слова между «стартом» и «финишем» в пределах заданной темы.

Допустим, начальное слово - «поезд», а конечное - «станция». Чтобы привести «поезд» на «станцию», можно пользоваться словами только железнодорожного лексикона. В приведенном примере достаточно двух таких промежуточных слов: поезд - депо - откос - станция. Но в иных случаях «маршрут» может оказаться весьма длинным и извилистым.

"Анаграммы"

Каждый участник игры выбирает по 5 слов и составляет анаграмму - меняет буквы местами. Потом, все загаданные участниками слова перемешиваются. Каждый участник выбирает 5 новых слов (если попадает свое - меняет). Задача участников - разгадать анаграммы и написать закодированные в них слова. Участник, справившийся быстрее – побеждает.