

Тематичні ігри



Видумка чи правда

Візьміть чистий лист паперу і напишіть на ньому який-небудь вислів щодо вашої особи. Це може бути ваша видумка або ж правда. Коли ви щось придумаєте про себе, то побудуйте речення так, щоб, прочитавши його, було незрозуміло - правда це чи ні. На це вам відводиться 30 секунд. Розійдіться по парах. Кожен з вас має ознайомитись з висловом свого напарника, і вирішити: правда це чи ні. Не забудьте вяснити партнерові свою точку зору на цей вислів (2 хвилини)

А тепер знову напишіть що-небудь про себе, підійдіть до нового напарника, обміняйтесь з ним висловами і знову спробуйте відгадати: де правда, а де видумка.

Коментар для ведучого: Ця гра сприяє зближенню і близькому знайомству серед членів рою, адже з висловів та обміну думок вони більше дізнаються один про одного.

Цю гру також можна застосувати при закріпленні матеріалу гутірки, чи підведення річних підсумків. Тоді учасники мають написати тематичні твердження, а обмінявшись ними, їм необхідно буде спростувати чи підтвердити правильність цих тверджень. Наприклад: "Засновником СУМу був Євген Коновалець", "Національний герб України – Тризуб" і т.д.

Склади слова

Розійдіться по трійках і подивіться на літери, написані на великому листі паперу (літер має бути 14, серед них повинно бути три або чотири голосних). А тепер всі разом складіть із цих літер якомога більше слів. Але будьте уважні: одну й ту ж літеру не можна використовувати двічі.

На виконання цього завдання дається 4 хвилини.

Що змінилося?

Станьте у два ряди так, щоб ви були один проти одного. Тепер добре подивіться на того, хто стоїть навпроти вас. Огляньте його з ніг до голови, зробіть своєрідне "фото" свого партнера. (1 хв) А зараз поверніться один до одного спиною і постарайтесь щось змінити у своїй

зовнішності. Змінюйте все, що завгодно – зніміть кульчик, поміняйте з пальця на палець каблучку і т.ін. (30секунд)

Коли будете готові, поверніться обличчям до своїх партнерів і вкажіть на зміни у зовнішності партнера.

Коментарі для ведучого: Ця гра тренує спостережливість та пам'ять. Ви можете часто гратись з дітьми в цю гру, спробуйте також вносити зміни на свій розсуд. Для прикладу: змінити щось у взутті або тільки в зачісці.

Французький телефон

Поділіться на групи по 8 осіб. Нехай кожна група утворить коло. Всі учасники в колі повинні стояти обличчям до центру, приблизно на відстані 1,50 м один від одного. Мета цієї гри – навчитися уважно спостерігати. Кожен з вас спостерігатиме за тим, хто стоїть третім ліворуч від вас. Ця особа - зразок для вас. Якщо він щось робить, то ви робите те саме, тільки більш чітко. Для прикладу: він помалу похитується зі сторони в сторону. Ви мусите робити те саме, тільки інтенсивніше. Все відбувається мовчки.

Дочекайтеся того часу, коли кожен у колі почне робити явні, чіткі рухи. Зазвичай на це йде від 2 до 6 хвилин.

Коментар для ведучого: цю гру найкраще проводити після того, як діти довгий час працювали індивідуально. Гра змушує їх звернути увагу на інших членів рою. Після того, як юнацтво відчує, що воно є членами однієї команди, відбувається повільний перехід від фази відпочинку до рухливої фази.

Чарівники

Всі, хто в приміщенні, розбиваються на трійки. Ця гра допоможе перевірити, як юнацтво засвоїло тему гутірки. Для цього члени трійок отримують різні ролі. Двоє будуть "Чарівниками", а третій – "Учень". "Учень" задає "Чарівникам" питання за темою гутірки, а ті мають відповідати. Питання мають бути такими, на які не можна відповісти "так" чи "ні".

Умова така: "Чарівники" говорять по черзі, причому кожен з них промовляє тільки одне слово. Після того, як хтось із "Чарівників" вимовить перше слово, наступає черга другого - він має продовжити думку теж одним словом. І так до кінця відповіді. "Кодекс честі" "Чарівників" забороняє їм домовлятися про зміст відповіді - вони повинні імпровізувати на місці. "Чарівники", запам'ятайте: тіл у вас два, а розум - один.

Після першого питання "Учень" задасть ще одне і так до тих пір, поки ведучий не скаже: "Зупинись!" (5 хвилин).