

## **ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО**

### **«МЫ ИДЕМ В ПОХОД»**

Игра на смекалку и знакомство. После того, как ведущим будет задан вопрос о том, идете ли вы в поход, и что будете брать с собой, участник, с которым необходимо предварительно договориться, озвучивает свое имя и предмет. Первая буква предмета должна совпасть с первой буквой его имени. Догадавшимся и ответившим правильно игрокам ведущий разрешает отправиться в поход, а тем из них, кто ответил неправильно, он рекомендует взять другие вещи. Играют до отправления в поход всех участников.

### **«ПОМЕНЯЙТЕСЬ «У КОГО...»**

Каждый из участвующих в игре должен сидеть на стуле, а свободных стульев быть не должно. Ведущий, находясь в центре круга, сообщает некие характеристики участников. Игроки, считающие, что они относятся именно к ним, меняются местами. Если свободный стул ведущему удалось занять первым, то теперь его место отводится для игрока без стула. Предлагаем такие образцы характеристик: пусть отзовется тот, кто отлично плавает, любит мороженое, любит рисовать и т.д.

### **«ИМЯ И ДВИЖЕНИЕ»**

Участники встают в круг. Начиная с ведущего, каждый называет свое имя и делает движение, наиболее характерное для себя. Все остальные повторяют имя и движение этого человека. Можно продолжить упражнение – каждый участник называет имена и повторяет движения всех стоящих в кругу.

### **«СНЕЖНЫЙ КОМ»**

Все играющие становятся в круг. Ведущий начинает, т.е. говорит свое имя. Следующий участник называет имя ведущего, затем - свое. Следующий - два предыдущих имени и свое и т.д. "Хоровое знакомство" (лучше проводить после игры «Снежный ком») Все играющие становятся в круг. Ведущий указывает на кого-либо, и все (в том числе и тот, на кого указывают) хором произносят это имя. Так повторяется несколько раз с разными участниками.

### **«ТЕЗКИ»**

Ведущий наугад произносит какое-то имя. Люди с этим именем делают шаг вперед. Если находится несколько человек с таким именем, то ведущий отмечает этот факт, а все остальные им аплодируют. Если же имя встречается только один раз, то на первую букву этого имени его обладателю все участники игры говорят комплименты.

### **«ЗНАКОМСТВО НА ВРЕМЯ»**

Каждому участнику за определенное время необходимо узнать имена и пожать руки как можно с большим количеством участников игры. По сигналу ведущего "СТОП" все прекращают знакомство и рассаживаются на свои места. Затем каждый по порядку должен назвать количество вновь приобретенных знакомых, назвать каждого по имени, указав при этом на того, кого называешь.

### **«ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ВАЛЕРИЯ»**

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое.

Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

### **«ПАРОВОЗ»**

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: "Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?" Участник называет своё имя, " паровоз" повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

### **«АВТОГРАФЫ»**

Дайте каждому игроку карандаш и листок бумаги. Затем каждый человек начинает обходить других, стараясь выяснить кто есть кто. Обходя друг друга, игроки просят каждого назвать свое имя и фамилию. Побеждает игрок, первым собравший полный список имен с правильными подписями.

### **«ОТКРОЕМ СЕРДЦЕ ДРУГ ДРУГУ»**

Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет свое имя. Ведущий идет со шляпой по кругу. Игроки громко называют свое имя и опускают сердечко в шляпу. Задача игроков: вытащить из шляпы сердечко, прочитав имя и отдать его хозяину.

### **«ДАВАЙ-КА ПОЗНАКОМИМСЯ»**

Дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши. Как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи ...» и т.д.

### **«ТЕРЕМОК»**

К ведущему подходит первый игрок и спрашивает:

«Кто в теремочке живет?

Кто в невысоком живет?

Я ... (Ирочка) А ты кто?

Я ... (Сашенька)».

К ним подходит второй игрок и диалог повторяется.

### **«ПРОПОЙ СВОЕ ИМЯ»**

Каждый игрок по очереди поет свое имя. Все остальные должны повторить имя, т.е. спеть его так же, с теми же интонациями и т.д.