

ИГРЫ на Доверие



ПАРОЧКИ

Участников делят на пары. Парочки сообщают друг другу о том, чего никто о них не знает. Затем участники рассказывают всей группе про своего партнера.

ЗОРКИЙ ГЛАЗ

Участники делятся на две команды. Команды встают друг против друга в шеренгу. Ведущий просит внимательно рассмотреть человека, стоящего напротив. Затем одна шеренга отворачивается, а члены другой команды меняют — каждый на себе — 3 вещи (снимают часы, распускают волосы и т. д.). Отвернувшаяся команда поворачивается и определяет, что изменилось у их партнеров. Затем свой облик меняет вторая команда.

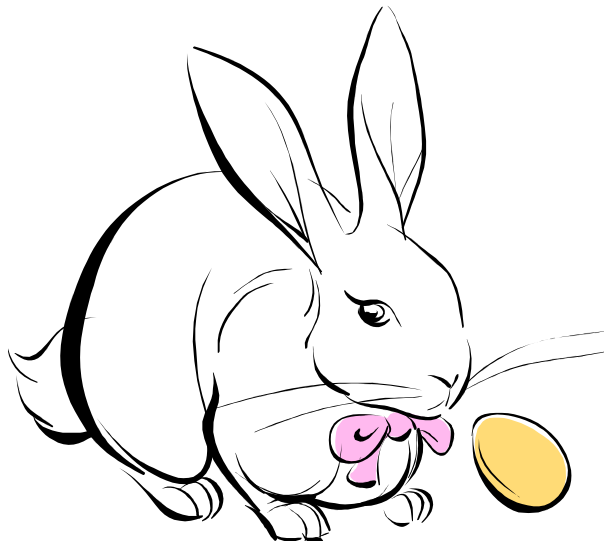
ЩЕПКА В РЕКЕ

Игра очень похожа на игру «ручеек». Участники встают в пары друг против друга, образуя коридорчик. Один человек без пары закрывает глаза и входит в «поток реки». Участники, образующие «поток реки», нежно передвигают его по течению, при этом они могут его вертеть, менять направление и т. д. Когда участник будет вынесен на «берег», он встает в «поток», а тот, кого он заменил, отправляется в «плавание».



ИСТОРИЯ ИМЕНИ

Участники делятся на пары и рассказывают друг другу историю своего имени или историю, связанную с именем. Затем партнеры рассказывают остальным то, что они услышали от своего «напарника».



ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ ТОК

Есть несколько вариантов этой игры, но ее принцип не меняется.

Первый вариант игры. Этот вариант можно использовать также и как один из способов поздороваться в начале занятия или урока. Участники встают плотно в круг и берутся за руки. Ведущий посылает импульс — сжимая своей рукой руку одного из соседей. Сосед, получивший импульс (почувствовавший рукопожатие), передает его таким же образом следующему. Задача: чтобы импульс вернулся к тому, кто его послал. Причем посылает импульс только один человек (ведущий), он может послать электрический ток сразу в двух направлениях. Передача тока должна проходить очень быстро.

Второй вариант игры. Участники делятся на две команды. Встают в шеренгу друг против друга. Причем у одного края шеренги, на равном расстоянии от обеих команд, лежит какой либо предмет. Предмет должен лежать так, чтобы игроки, стоящие последними в шеренгах, могли схватить этот предмет. С другого конца шеренги стоит Ведущий и посылает обеим командам электрический ток одновременно. Как только импульс доходит до конца шеренги, крайний человек должен схватить предмет. Кто это сделает быстрее — та команда и выиграла.

