**ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО ПО ИМЕНАМ**

#### Мяч

Все стоят по кругу, перед стульями. За каждым человеком стоит по стулу. Первый человек бросает мяч через центр кому-нибудь другому и говорит при этом своё имя. Как только он бросил, он садится на свой стул. потом второй делает то же самое и так, пока все не окажутся на стульях. После этого всё продолжается с несколько изменёнными правилами: бросающий мяч, остаётся сидеть на своём стуле, а встаёт уже тот, кому бросили мяч; тот, кто бросает, сам называет имя того, кому бросает. И так, пока все не встанут.

#### Руки вверх

Ребята стоят в кругу, взявшись за руки. Один человек называет свое имя и поднимает правую руку и т.д. Когда очередь снова дойдет до него, он называет своего левого соседа, себя и правого и опускает руку и т.д.

#### 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.

#### Шары знакомства

Каждый должен надуть шарик и написать на нем свое имя. Далее шарики перемешиваются на полу, включается музыка, и участники свободно ходят по комнате. В тот момент, когда музыка выключается, надо схватить ближний шарик и найти того человека, чье имя на нем написано.

#### Молекула - хаос

Участники изображают броуновское движение молекул. По команде ведущего : " Молекула по 2, по 3 и т. д.", игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек и называюь свои имена. Как только звучит команда: " Хаос", участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

#### Имя с интонацией

Первый раз произнести имя так, как ему хотелось бы, чтобы к нему обращались в группе. Второй раз - наоборот, как бы ему не хотелось. Все хором повторяют первый вариант.

#### Ритм имени

Задача не просто назвать имя и фамилию, но и попытаться поймать ритм. Каждый продумывает про себя вариант своего имени в определенном ритме. Первый участник называет свое имя, сопровождая его хлопками а ритм, все участники группы повторяют сказанное, затем второй подхватывает «мелодию».

#### Кого нет?

После представления каждого, гасится свет и один человек покидает помещение. Оставшиеся должны угадать кого нет, и назвать его имя.

#### Одеяло

Участники делятся на две равных по количеству команды, между ними два помощника держат натянутое одеяло. Участники садятся вплотную к одеялу так, чтобы образовать пару с неизвестным пока человеком по ту сторону. По сигналу «раз, два, три!» одеяло отпускается, и первый из пары, кто быстрее скажет имя партнера, выигрывает. Одеяло снова поднимается, участники одной из команд сдвигаются по часовой стрелке, и так до тех пор, пока снова не встретятся первые пары.

#### Успеть вспомнить

Все участники становятся в круг. Ведущий находится в центре. Все (и ведущий тоже) придумывают себе кличку на туже букву, что и их имя и представляются по очереди. Например: «Наташа – небо, Света – солнце и т.д.» Ведущий подходит к любому участнику и замахивается над ним. Играющий должен очень быстро назвать по имени и кличке любого из стоящих в кругу. Ведущий бежит к названному человеку и все продолжается. Если участник не успевает никого вспомнить или говорит неправильно , то ведущий его салит и становится на его место в кругу, а он становится ведущим.

#### Тапок знакомства

Участники стоят в кругу на ковре, желательно свободное расстояние между ними. Вся обувь снимается и кладется в центр. Ведущий берет первый тапок и кидает его другому, называя его имя. Тот, в свою очередь, кидает тапок третьему, позвав его, и так далее. В первом цикле каждый раз тапок надо кидать новому человеку, пока он не вернется к ведущему. Далее игра повторяется, причем каждый теперь кидает тому же, что и в прежний раз, а ведущий постепенно добавляет количество летающих тапок... Оптимальный вариант, когда в воздухе летает 7-8 тапочек на 20 человек.

#### Жесты

Члены команды должны, не произнося ни одного звука, объяснить друг другу с помощью жестов и, возможно, каких-либо вспомогательных предметов, свои имена.

#### Мутант

Два этапа (можно провести только один). На группу от 15 человек.

Первый этап. Все встают в круг. Тишина. Ведущий становится в центр. Ведущий выбирает кого-то в группе и медленно приближается к нему, пристально глядя в глаза. Этот человек должен быстро найти в кругу глаза кого-то, кто, поймав его взгляд, произнесет его имя. Если твое имя произнесено, ты спасен, и мутант направляется в другую сторону.

Второй этап. То же самое, но перед началом игры все закрывают глаза и ведущий проходит и хлопает по плечу несколько человек. Они становятся его сообщниками. Сообщники отличаются от остальных членов группы тем, что не спасают человека и не произносят его имя в нужный момент.

#### История имени

Участники делятся по парам и рассказывают друг другу историю своего имени (что оно означает, кто придумал, свое отношение к имени и т.д.). Затем каждый представляет своего партнера.

#### Перевернутое имя

Каждый участник пишет свое имя наоборот и пытается представить, что бы это могло значить на чужом языке.