#### ТВОРЧЕСКИЕ РАЗМИНКИ

#### Чепуха

Пишется короткий рассказ с пропущенными прилагательными и \ или глаголами . По кругу все участники называют произвольные прилагательные, которые вписываются на соответствующие места.

#### Из лесу вышло 5 крокодилов

Участники сидят в кругу. Ведущий, распределив номера между участниками, начинает:

Из лесу вышло 5 крокодилов.

Игрок №5 возмущается:

А почему 5?

А сколько? – спрашивает ведущий.

Четырнадцать! – отвечает игрок №5

А почему 14? – начинает возмущаться игрок №14 и т.д.

Вовремя не вступившие в игру, участники выбывают. Игрокам необходимо называть разные числа, для того чтобы все дети участвовали в игре.

#### Фигурки

Участникам игры выдается пластилин. Ведущий показывает или называет какую-то букву, а игроки должны как можно быстрее слепить предмет, название которого начинается с этой буквы.

#### Нарисуй слона

Ведущий предлагает двум командам по листу бумаги, на котором коллективно, с закрытыми глазами, рисуется слон: один рисует тело, другой голову, третий ноги и т.д. Кто быстрее и схожее нарисует - получает очередное очко.

#### Новости

Играющие сидят в кругу лицом внутрь. Ведущий сообщает сидящему слева, что у него ужасная новость - случилось землетрясение, например. Тот передает следующему, что есть и хорошая новость - развалилась школа и теперь еще долго не будет уроков. Следующий передает дальше снова плохую новость, следующую из предыдущей, например, что мы все теперь будем глупыми и неграмотными и так далее.

#### Тотальное Да

Отвечать на любые, в том числе и провокационные, вопросы, не употребляя в ответе "нет", "не", "но"

-Эва, ты носишь парик? - Да, только мне привычнее называть его прической, ведь он так крепко прирос к моей голове!

#### Чепуха с заворачиванием

Всем присутствующим раздаются листики с бумагой. Ведущий задаёт вопросы, все записывают ответы и загибают свой ответ, пряча его от других. Вопросы могут быть: кто, кем работавший, когда, где, что делал, зачем, и что случилось?

#### Что это ты сейчас делаешь?

Разбейтесь на пары и определите, кто из вас будет А, кто - Б. После этого А при помощи мимики должен воспроизвести какую-либо деятельность, например, он может изобразить, что пишет письмо. При этом очень важно, чтобы А действительно с восторгом разыгрывал действие. Партнер Б задаст А один вопрос по этому поводу. Единственный вопрос, который снова и снова будет звучать в игре: “Что это ты сейчас делаешь?” Пожалуйста, повторите его все вместе. Хорошо... Теперь я хотел бы вернуться к А, который изображает сочинение письма. Спонтанно он ответил бы: “я пишу письмо“. Но в нашем случае А должен перепрограммировать свой мозг и ни в коем случае не говорить, что он делает на самом деле, наоборот, он должен выдумать какую-нибудь другую деятельность. Например, чистку зубов. Итак, А, изображая написание письма, должен ответить на вопрос своего партнера, например, „Я чищу зубы“. Только тогда он может прекратить изображать при помощи жестов свою деятельность.

И тогда партнер Б должен мгновенно активизироваться. А именно: он должен показать деятельность, которую назвал А, т.е. Б начинает чистить зубы. Теперь наступает очередь партнера А задавать вопрос: что это ты сейчас делаешь? И хотя Б продолжает чистить зубы, он должен придумать совсем неподходящий ответ, например: “Я как раз мою руки“. Вы поняли ход игры?

#### ИГРЫ – УГАДАЙКИ

#### Жовжелить

Играющие загадывают какой-нибудь глагол, затем приглашается водящий (на время обсуждения, естественно, удаленный). Он может задавать любому из играющих любые вопросы, допускающие ответ "да" или "нет", при этом сам неизвестный глагол заменяется глаголом "жовжелить". Например, "ты любишь жовжелить?", "часто ли люди жовжелят?" и так далее. Задача водящего, отгадать в конце концов, что же за глагол был загадан.

#### Кто я?

К спинам игроков прикрепить карточки с именами известных людей, знаменитостей (игрокам "их" имена не известны). Они ходят, задавая другим игрокам вопросы, чтобы выяснить, кто они и как их зовут. Вопросы типа: "Я жив?", "Была ли я известна своей красотой?", "Ты знаешь меня?" и т.д. Когда игрок выяснить свою "личность", он садится на стул.

#### Животные на спину

Каждому человеку на спину вешается картинка (или название) животного так, чтобы он его не видил. Чтобы отгадать, человек может задавать вопросы окружающиим, на которые те отвечают да или нет. (например: "у меня есть перья? Я хищник? Я живу в воде? И т.п.). Желательно, чтобы вопросы задавали всем. Если человек быстро отгадывает животное, ему на спину можно повесить следующее. Вместо животных можно использовать портреты людей из данной группы. Вопросы следует задавать по поводу их личных внутренних качеств

#### Профессия

Ведущий усаживает вдоль стены несколько человек (оптимально троих или четверых), над каждым из них вешается табличка с названием какой-либо профессии. Участникам на таблички смотреть запрещается. Им нужно угадать свою профессию по реакции зрителей. Ведущий предлагает зрителям задавать всевозможные вопросы участникам, типа "Как часто Вы опаздываете на работу?", "Сколько Вам платят?", "Чувствуете ли Вы свою значимость на своём посту?" и т.д. Участники по очереди отвечают на вопросы и пытаются догадаться о своей профессиию по реакции зрителей. Самое смешное, когда человек с табличкой "Помощник сантехника" на вопрос "Где вы обедаете?" отвечает "Еду приносят из ресторана прямо в мой кабинет." В конце ведущий предлагает участникам озвучить свои догадки, всё ещё не подглядывая на таблички. Угадавшему - маленький приз.

#### ТВОРЧЕСКИЕ КОНКУРСЫ НА КОМАНДЫ

#### Факс

Участники делятся на 3-4 команды, каждая из которых садится в линию спиной друг к другу. Ведущий показывает последним игрокам карточку с изображенным на нем предметом. Игроки рисуют его пальцем на спине впереди сидящего и т.д. Первый игрок рисует полученное изображение на листочке и сдает ведущему. За каждый верно переданный рисунок команде начисляется очко.

#### Покажи

Необходимо изобразить, используя всех участников команды:

• оркестр, электричку, сороконожку, зоопарк, телевизор, телефон;

• болельщиков, команда которых проигрывает, зрителей, смотрящих крутой боевик, людей в очереди за колбасой, пациентов из палаты перед операцией;

• крутых зайцев, диких поросят, одиноких волков, сумасшедших куриц;

• Пизанскую башню. Китайскую стену. Кремль, мост над Темзой;

• букву «А», «К», Ш , «Р», Ю ;

• картину «Медведи в сосновом бору», «Бурлаки на Волге», «Иван Грозный убивает своего сына» и т.п.

#### Покажи предмет

Для этой игры нужно разделить присутствующих на две одинаковые команды. Команды по очереди загадывают друг другу абстрактные предметы, например "невесомость", "вертолёт". Задача игрока противоположной команды попытаться показать загаданный предмет своим игрокам, не произнося никаких звуков. Заметьте, показать надо загаданный предмет. а не то, что с этим предметом делают. Угадать намного легче, если зрители будут говорить свои версии вслух!

#### Телефонисты

Две группы играющих 10-12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами. Руководитель подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее (по секрету) первому в каждой команде. По сигналу руководителя первые в ряду начинают передавать ее на ухо второму, второй-третьему и так до последнего. Последний, получив "телефонограмму", должен встать и громко и внятно произнести скороговорку. Выигрывает та команда, которая быстрее передаст скороговорку по цепи и представитель которой точнее и лучше ее произнесет.