***ПРИМЕР 2:***

**ОБМЕН МЕСТАМИ В КРУГУ**

Характеристика формы игры:

Участники игры рассаживаются в кругу так, чтобы у каждого было свое определенное место, например, если участников игры 12 человек (не считая ведущего), то и стульев должно быть столько же. Ведущий становится в центр круга и называет какую-либо ситуацию (или задаёт вопрос), реагируя на которую игроки (все или некоторые) стремятся как можно быстрее поменяться местами друг с другом. Ведущий также стремится занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без места, становится ведущим и называет следующую ситуацию, также стремясь затем занять освободившееся место.

Цели игры:

Игра в целом развивает быстроту реакции. Также данная форма целесообразна в ситуациях, когда необходима психологическая и физическая разрядка в группе. Кроме того, при различных вариантах содержательного наполнения данной формы могут определяться дополнительные педагогические (и другие) цели, например, участники игры могут узнать и запомнить что-то новое, следовательно, игру можно ориентировать на достижение общих познавательных и конкретных (предметных) учебных целей.

Количество участников: Наиболее оптимальным является количество игроков от 12 (при меньшем количестве игра перестанет быть острой) до примерно 30-40 человек (при большем количестве игра может стать небезопасной).

Возраст участников: Начиная с младшего школьного возраста. Люди других возрастов обычно также с удовольствием участвуют в различных вариантах этой игры (значение при этом имеют уместность игры, одежда и обувь участников, продолжительность игры и т.п.).

Обеспечение безопасности: Организатору игры необходимо проследить, чтобы в игре не использовались сломанные стулья, чтобы не было рядом острых углов и хрупких предметов, чтобы участники имели удобную обувь. Желательно также, чтобы игровая площадка не располагалась на скользкой поверхности (гладкий кафель, мокрый пол).

Варианты игры:

**«Поменяйтесь местами те, кто ...»**

Ведущий громко говорит «Поменяйтесь местами те, кто умеет водить машину (умеет плавать, считает себя умным, делает по утрам зарядку, любит читать фантастику, больше трех раз смотрел фильм «Титаник», пишет стихи, умеет играть на гитаре, серьезно занимается спортом, курит, бывал за границей и многое другое)».

Целесообразность данного варианта состоит в том, что, во-первых, в данной игре невозможно предугадать, сколько человек в той или иной ситуации пожелают поменять место (ведь невозможно заранее предсказать, сколько человек (и кто) считают себя умными людьми), что делает игру более напряженной и интересной. Во-вторых, участники игры или наблюдатели могут узнать друг о друге много интересного, что в значительной степени способствует взаимопознанию, а, значит, и развитию отношений между участниками и, в целом, развитию коллектива. Поэтому (особенно, если игра проводится на начальных этапах развития коллектива, например, в начале лагерной смены) желательно, чтобы данную игру проводили двое педагогов (например, вожатых), один из которых начинает игру и непосредственно участвует в ней, а другой наблюдает за игрой со стороны, делая определённые пометки. Например, при вопросе «Кто умеет хорошо плавать?», необходимо обратить внимание на тех, кто остался на месте для того, чтобы затем уточнить эту информацию (возможно участник просто поленился встать) и во время купания отряда особенно внимательно следить за теми, кто не умеет плавать хорошо.

Возможно также и ограничение затрагиваемых тем, например, предлагается называть только интересы и досуговые предпочтения: «Поменяйтесь местами те, кто увлекается экстремальным туризмом (… любит рок-музыку, … читает книги в стиле «фэнтэзи», … увлекается компьютерными играми-стратегиями и др.). Это позволяет делать игру более конкретной, содержательной, направленной, предметной, выходя через неё на обсуждение определённых тем и актуальных вопросов.

**Фруктовый салат**

Это веселая игра, развивающая быстроту реакции и содействующая формированию дружеских отношений в коллективе ребят. Также игра особенно уместна в ситуациях, когда необходима определённая психологическая и физическая разрядка, например, после каких-либо серьёзных разговоров, обсуждений и диспутов, после сложных психологических игр и тренинговых упражнений, после долгой сидячей работы и т.п.

Игра рассчитана минимум на 12 человек (лучше всего играть в нее всем отрядом или классом). Ведущий называет 3-4 (в зависимости от количества участников) вида фруктов: бананы, яблоки, апельсины, груши. Каждый участник должен выбрать себе один из видов (можно раздать участникам игры карточки, на которых обозначен какой-либо фрукт, чтобы предотвратить неравное деление). После того, как каждый участник игры выбрал себе какой-либо фрукт, ведущий начинает игру.

Ход игры: Ведущий громко называет какой-либо из обозначенных фруктов, после чего те игроки, что выбрали названный ведущим фрукт, должны быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять освободившееся место. Участник игры, которому не хватило места, становится ведущим. Если ведущий говорит слова «Салат» или «Тарелка», то местами должны поменяться все участники игры.

**Букет**

Участникам предлагается выбрать один из 4-х (либо больше) названных ведущим цветков (например, «розы», «ромашки», «фиалки» и «пионы»). Далее игра развивается также, как и предыдущая, т.е. ведущий быстро называет какой-либо из цветков, после чего те из участников, кто выбрал названный цветок, должны быстро поменяться местами. Если ведущий говорит «Букет», то местами меняются все. Задача ведущего также состоит в том, чтобы успеть занять освободившееся место.

**Почта**

Как и в предыдущей игре, ребята сидят или стоят в кругу, в центре которого располагается ведущий. Каждый участник игры называет какой-либо город: Москва, Тюмень, Париж, Сочи и др. Названия городов не должны повторяться. Ведущий громко и быстро говорит: «Письмо летит из Тюмени в Москву» или «Письмо летит из Лондона в Париж через Берлин», после чего участники, выбравшие эти города, должны успеть поменяться местами.

В этом варианте игра развивает ещё и память, потому что довольно сложно бывает запомнить названия всех городов.

**Оё-ёй!**

Всем участникам, стоящим или сидящим в кругу, даются номера, то есть, если участников - 12 человек (вместе с ведущим), то и номеров тоже должно быть 12 (с 1 до 12). Номера не должны повторяться.

Ведущий называет два или три каких-либо номера (из тех, что задействованы в игре). Участники, играющие под названными номерами, чтобы увидеть друг друга, должны громко закричать «Оё-ёй!», хлопая себя при этом по ногам или в ладоши, после чего они должны успеть поменяться местами.

Особенно хорошо играть в эту игру зимой. Тогда ребята могут постоянно менять «охлапываемое» ими место, например, хлопая себя по плечам, по груди, по животу и т.д., согреваясь таким образом.

Данные игры не требуют какой-либо специальной подготовки и проводить их могут сами ребята. Проходят они, как правило, в веселой и непринужденной обстановке и очень нравятся как детям и подросткам, так и молодым людям и даже взрослые в них играют с удовольствием.

**«Я никогда и ни за что…»**

Довольно серьёзная игра, которую можно использовать как игровое упражнение в тренингах различного уровня и различной направленности. В данном варианте большее значение имеет не столько соревновательность (то есть скорость пересаживания с места на место), сколько сам факт представления участниками игры своей принципиальной позиции.

Ведущий, открывая игру, выражает свою принципиальную позицию по определённому жизненно важному вопросу, начиная со слов «Я никогда и ни за что…», например: «Я никогда и ни за что не стану обманывать кого-либо, чтобы нажиться (…не смогу ударить ребенка, … не смогу уйти жить в монастырь, …не смогу навсегда покинуть Родину, … не стану работать на неинтересной работе, … не буду употреблять наркотики, … не устану радоваться жизни в самых обычных её проявлениях и пр.)». Участники, согласные с названными утверждениями (но, разумеется, по отношению к себе), встают и пересаживаются на другое, освободившееся место.

В игре возможны ситуации, когда никто не встанет (тогда ведущий говорит следующее утверждение) или встанет только один человек (тогда он становится ведущим).

Также возможен вариант, когда в течение всей игры один ведущий называет различные варианты утверждений, а участники меняются местами или просто встают (поднимают руки), чтобы обозначить своё отношение к названному утверждению. В свою очередь, «соревновательный» вариант делает игру более динамичной и, кроме того, участникам приходится быстро давать ответы, что, скорее всего, делает их более искренними.

Разумеется, при проведении такого варианта важно, чтобы по окончании игры ведущим было организовано соответствующее обсуждение.

Возможны также и другие многочисленные вариации этого игрового упражнения:

 **«Я могу…»** - каждый ведущий называет определенное действие, на которое способен он, но, как ему кажется, неспособны многие другие, например: «Я могу сказать любому человеку всё, что я о нём думаю (… ударить человека, защищая своих близких; … спрыгнуть в воду с высокого берега; … заговорить с незнакомым человеком на улице; … отправиться в дальнее путешествие автостопом; … съесть червяка; … вообще не смотреть телевизор и др.)». Встают и меняются местами те, кто также считает себя способным совершить названное действие. Особенно такая игра нравится подросткам и молодым людям.

 **«Я никогда не…»** - ведущие игры называют определенное действие, которое ими никогда ранее не выполнялось, например: «Я никогда не прыгал с парашютом (… не курил, … не был за границей, … не катался на горных лыжах, … не смотрел программу «Дом-2», … не ночевал в лесу (в палатке), … не играл в компьютерные игры и т.п.)». Те игроки, которые также никогда ранее не выполняли этого действия (или же, наоборот, те, кто выполняли его), встают и меняются местами.

Возможны и другие варианты:

**«Я люблю (не люблю), когда…»**

**«Мне нравится (не нравится), когда люди…»**

**«Самое главное для меня – это…»** и др.