

«Ақсүйек»

«Ақ сүйек» ойынының шарттары бойынша тасталған затты тауып, оны басқа қатысушылар мүмкіндігінше байқамайтындай етіп алып, содан кейін ол тасталған жерге жеткізу қажет.

Ешкім байқамайтындай. Олай болмаған жағдайда, оны ойынның басқа



қатысушылары тартып алуы мүмкін. Соңғы жағдайда сүйекті (таяқшаны) тапқан ойын қатысушысы, өз кезегінде, жеңісті өзіне бекіту үшін оны орталық орынға жеткізуге тырысады.

Сүйек (таяқ) орнына жеткізілгеннен кейін ойын басынан басталады.

«Аларман»

Ойынға қатысушылар бір-бірінің артқы жағына тұрады және олардың әрқайсысы алдында тұрған ойыншының белінен ұстайды. Жүргізуші бағыттаушыға (тізбекті басқарушыға) бет алады. Алдау қимылдарын жасай отырып, жетекші команда бойынша шынжырдың кез келген жағынан жүгіріп өтеді және соңғысын шынжырға айналдыруға тырысады. Шынжырда тұрған барлық ойыншылар орын ауыстырумен жүргізушіге кедергі жасауға тырысады (ажыратылмай). Табысты болған жағдайда жүргізуші бағыттаушы (тізбектегі бірінші), ал жеңілген жүргізуші болады және ойын жалғасады.

«Аттамақ»

Жүргізушілердің біріншісі осы жіптерді (кедергілерді) басып өтеді. Содан кейін оның көзіне таңғыш киеді және ол сол кедергілерді өтуі тиіс. Бұл уақытта жіптерді ұстағандар белгілі бір қашықтыққа басқа жерлерге өтеді.

«Қозғалмалы арқан»

Барлық ойнаушылар бір шеңберге тұрады. Олардың біреуі (таңдауы бойынша) арқанның бір ұшынан ұстап, шеңбердің ортасына тұрады, ал екіншісі (жүргізуші) таяқты арқанның екінші ұшына байлап, шеңбердің айналасында жүреді. Ойыншылар арқанға тиіспей секіріп өтулері керек. Арқаннан секіре алмаған ойыншы ойыннан шығып, шеңберге тұрады және өзінің не істей алатынын көрсетеді (ән айтады, би билейді және т.б.).

«Жаяу көкпар»

Ойын басталғанға қатысушылар алаңның алыс жақтарының біріне сапқа тұрғызылады; жүлде шамамен ортада, ал мәре - алаңның басқа, алыс жағында орналасады. Басшының белгісі бойынша қатысушылар алға

ұмтылады, жүлдені иеленуге тырысады және өзін қуып жетуге жол бермей, оны мәреге жеткізеді. Командалық нұсқада жүлде алып, оны мәреге жеткізуден басқа, «көкпарды» бір-біріне беруге рұқсат етіледі.

«Сағаттар»

Әрбір қатысушыға қағаз парағын тарату қажет, олар сол параққа сағаттың суретін салу керек. Егер мүмкіндік болса, сағат суретін алдын ала басып шығаруға болады. Одан кейін балаларға кездесулер өткізуге уақыт беріледі. Әрбір сағат бөлінісіне қарама-қарсы олар кездесу өтетін адамның атын жазуы қажет. Бір адаммен бірнеше кездесу тағайындалмауы тиіс (бірақ ескертулерді қараңыз).

Бәрі дайын болғанда, жетекші ағымдағы сөйлесу үшін уақыт пен тақырыпты жариялайды. Мысалы, «қазір күндізгі сағат үш және біз сүйікті спорт түрін талқылау үшін кездесеміз». Сондай-ақ талқылау уақытын талқылауға болады (мысалы, 2 минут – әр қатысушыға бір минут уақыт). Содан кейін балалар осы уақытқа кездесу тағайындалған ойыншыны тауып, берілген тақырыпта сөйлеседі.

Сөйлесуге арналған тақырыптар мысалдары:

1. Лагерьдегі жиындар қалай өтті.
2. Соңғы оқу жылы.
3. Сүйікті спорт түрі.
4. Музыкалық артықшылықтар.
5. Отбасы (ата-ана, аға-інілер, апа-сіңлілер).

Команда мүшелерінің саны - 4 адам.

Уақыт: 5-10 минут

Ойын ережелері. Команданы екі адамнан тұратын топтарға бөліп, оларды арқасымен отырғызыңыз. Бір қатысушыға қағаз бен қалам беріңіз, ал екіншісіне жай ғана сурет салатын нәрсені көрсетіңіз (бұл машина, гүл немесе үй болуы мүмкін). Суретті көрген адам сурет салатын затты атамай, оны әріптесіне сипаттауы тиіс. Екінші адам оны сызуы керек. Пішінді, өлшемді және текстураны сипаттауға болады, бірақ, мысалы, «Лилияның суретін сал» деп айтуға болмайды. Барлық суреттер дайын болғанда, оларды көпшіліктің назарына ұсыныңыз және олардың түпнұсқаға қаншалықты ұқсайтынын көріңіз.



Бұл жаттығудың пайдасы неде? Бұл ойын - коммуникациялық дағдылармен, әсіресе тыңдау қабілетімен жұмыс істеудің қызықты тәсілі. Сонымен қатар, ол ұжым мүшелеріне әріптестеріне сурет салудың стандартты емес тәсілін тауып, шығармашылық ойлау мүмкіндігін береді.

«Төңкеріс»

Команда қатысушыларының саны: 6-8 адам

Уақыт: 20-30 минут

Ойын ережелері. Еденге орамал, көрпе немесе жайма қойып, қатысушылардан осы заттың үстіне тұруын сұраңыз. Ойынның мақсаты - олардың аяқтарын материалдан алмай және еденге тиіспей тұрған тұстарын аудару. Тапсырманы команда мүшелерінің санын көбейту арқылы немесе көрпені немесе неғұрлым аз жайманы пайдалану арқылы қиындатуға болады.

Бұл жаттығудың пайдасы неде? Бұл ойын нақты коммуникацияны, бірлескен жұмыс дағдыларын және әзіл сезімін талап етеді. Бұл қызметкерлердің қиын жағдайға тап болған кезде бірге қаншалықты жақсы жұмыс істей алатынын білудің жақсы тәсілі.

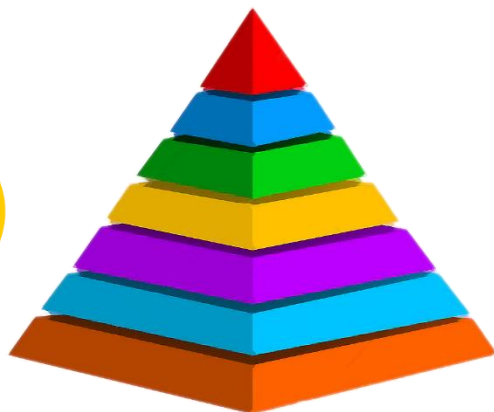
«Пирамидалар»

Команда қатысушыларының саны: 8-24 адам

Уақыт: 30 минут

Ойын ережелері. Сізге дәліз, сөйлесу бөлмесі немесе кафетерий сияқты үлкен ашық орын қажет болады. Команданы төрт-алты адамға бөліп, әрқайсысына 10 қағаз стақан беріңіз. Қатысушылар арасында 2-3 метр болатындай сапқа тұруды сұраңыз. Одан кейін уақыт жарысы басталады!

Әрбір желідегі бірінші адам негізінде төрт стақаны бар пирамида құруы тиіс. Ол аяқтаған соң, екінші адам оған пирамиданы команда



станциясына апаруға көмектесуі тиіс (ол үстелде немесе еденде болуы мүмкін). Олар оны еденде жылжытуы немесе бірге алып жүруі мүмкін, бірақ пирамида ыдыраса, қатысушылар одан әрі жылжыту үшін оны қайта жинауға тура келеді. Келесі станцияда екінші ойыншы пирамиданы аударып, үшінші ойыншы келесі станцияға жеткізуге көмектесу үшін оны қайта

жинауы керек. Бұл процесс пирамида соңғы станцияға жеткенше жалғасады. Бірінші аяқтаған команда жеңеді.

Бұл жаттығудың пайдасы неде? Бұл ойынды түскі ас кезінде ойнау көңілді, ол коммуникация және командалық жұмыс дағдыларын дамытады.

«Тұз және бұрыш»

Команда қатысушыларының саны: 6-20 адам

Уақыт: 45-60 минут

Ойын ережелері. Сізге тұз пен бұрыш, сол және оң шұлық, күн-түн, арахис майы мен мармелад немесе инь мен янь сияқты бір-бірімен жақсы үйлесетін заттардың тізімі қажет. Бұл сөздерді жеке парақтарға жазып, қатысушылардың арқасына бекітіңіз.

Қатысушылардың арқасында не жазылғанын білу үшін бір-бірімен сөйлесуді сұраңыз. Қатысушылар тек қана "иә" немесе "жоқ" деген жауап алатын сұрақтар қоюлары керек (мысалы, "Мен тәттімін? Мені киюге бола ма? Мен суық ба? "). Қатысушылар өздерінің кім екенін білгенде, өздеріне жұп табулары керек!

Бұл жаттығудың пайдасы неде? Бұл ойынды ұжымды біріктіру және коммуникация дағдыларын дамыту үшін пайдалануға болады. Егер сізде үлкен команда болса, ол қызметкерлерге олар әдетте сөйлеспейтін адамдармен сөйлесу мүмкіндігін береді.

«Затты сату»

Команда қатысушыларының саны: 3 адамнан бастап

Уақыт: 45-90 минут

Ойын ережелері. Әрбір қызметкерден кездесуге кездейсоқ нәрсе әкелуін сұраңыз. Содан кейін олардың әрқайсысы осы затты сату үшін логотип, слоган және маркетингтік жоспар жасауы тиіс. 30 минуттан кейін қатысушылар жаңа өнімін кезекпен таныстырады. Егер сізде үлкен команда болса, оны 2-4 адамнан тұратын топтарға бөліңіз.

Бұл жаттығудың пайдасы неде? Егер сіз маркетинг немесе сату саласында жұмыс істесеңіз, бұл ойын ауысуға көмектеседі. Басқалармен



ойнау қызықты, өйткені ол шығармашылық қабілеттерін көрсетуге және көңілді болуға мүмкіндік береді.

«Біз ұқсаймыз ба?»

Басында ойынға қатысушылар бөлмені аралайды және әрбір кездесушіге 2 сөйлемнен айтады, олар:

- Сен маған ұқсайсың.
- Мен сенен өзгешемін, өйткені.....

Басқа нұсқа: жұпта

«Біз немен ұқсаймыз»

тақырыбында 4 минут әңгіме жүргізу керек; содан кейін 4 минут - «Біз немен ерекшеленеміз» тақырыбында өтеді. Соңында талқылау жүргізіліп, не оңай және не істеу қиын болғанына, қандай жаңалықтар ашылғанына назар аударылады. Нәтижесінде,

біз бәріміз, шын мәнінде, ұқсас және сонымен бірге әртүрлі боламыз, бірақ біздің осы айырмашылықтарға құқығымыз бар және ешкім де бізді басқаша болуға мәжбүрлей алмайды деген қорытынды шығарылады.



«Сикырлы аяқ»

Балалардың моторикасын дамытуға арналған көңілді жарыс, сондай-ақ ересектер үшін кештерде тамаша ойын-сауық.

Ойын үшін 2 орындық, 4 ыдыс және 10 жаңғақ қажет болады. Қатысушылар шешініп, шұлықтарын шешіп, биік емес орындыққа отырулары керек. Әрбір ойыншының алдына еденге екі тостағаннан қойылады және қатар бес жаңғақтан қойылады. Алдымен оң аяқтың саусақтарымен бес жаңғақты бір табаққа салу керек, содан кейін сол аяқтың саусақтарымен оларды екіншісіне ауыстыру керек. Мұны тез жасайтын жеңеді.

«Вася-Вася»

Бүкіл топ тізе соғу және саусақпен шерту арқылы белгілі бір ырғақты орнатады. Бірінші шерту кезінде өз есімін, екінші шерту кезінде ырғақтан ауытқымай қарайтын басқа адамның есімін атайды.

Ескерту. Басқа адамның есімін атаған кезде адресатқа қараған жөн. Ойлау қабілеттері баяу қатысушыларға өте қиын, олар ойыннан шығып кетуі мүмкін.

«Мистер Имидж»

Идея бойынша бір-біріне ұқсас бірнеше ойын бар - қатысушылар өздеріне бейне, имидж жасайды, оған сәйкес конкурстар өтеді. Алдымен жетекші ойыншыларға бейнелерді өзі тағайындай алады немесе ұсына алады.

Міне, осындай ойындардың қысқаша сипаттамасы.

Мисс Имидж. Балалар Мисс болып киінеді, имиджін ойлап табады (мысалы, пілге сурет салған суретші рөлін) және байқауларға қатысады. Бұл ойынның ең қызықты байқауы қазылар алқасына қатысушылардың біреуін азғыру тапсырмасы болуы мүмкін.

Жасақ мырзасы. Қыздар Мистерлер киімін ауыстырып, имиджін ойлап тауып, байқауларға қатысады.

50-ден аскандарға арналған кеш. Қатысушылар екі жыныстағы қарттардың киімдерін ауыстырып, өздерінің бейнелерін ойлап тауып, байқауларға қатысады.

Мистер Шалун. Ойынның бұл түрі барлық қатысушылардың имиджінің әдепсіз болуымен ерекшеленеді, байқаулар көңілді көтеретіндей болу керек.

