

«Белая кость» «Аксүйек»



По условиям игры «Белая кость» необходимо отыскать брошенный предмет и взять его так, чтобы другие участники, по возможности, не заметили этого, а затем доставить его туда, откуда он был брошен.

Именно – незаметно. В противном случае, его могут отобрать другие участники игры. В последнем случае участник игры, отобравший кость (палочку) у нашедшего ее товарища, в свою очередь, так же стремится доставить ее к центральному месту, чтобы закрепить за собой победу.

После того, как кость (палочка) доставлена на место, игра начинается с начала.

«Аларман»

Участники игры становятся в затылок друг за другом, и каждый из них берет за пояс стоящего перед ним игрока. Водящий становится лицом к направляющему (возглавляющему цепь). По команде водящий, делая обманные движения, забегает с любой стороны цепи и старается осалить последнего в цепи игрока. Все игроки, стоящие в цепи, перемещениями стараются (не расцепляясь) препятствовать водящему. В случае успеха водящий становится направляющим (первым в цепи), а осаленный – водящим, и игра продолжается.

«Аттамақ»

Первый из водящих преодолевает эти веревки (препятствия), перешагивая их. Затем ему надевают на глаза повязку, и он должен преодолеть те же препятствия. Державшие веревки в это время переходят на некоторое расстояние на другие места.

«Движущийся аркан» «Қозғалмалы аркан»

Все играющие становятся в круг. Один из них (по выбору), держась за один конец аркана, становится в центр круга, а другой (водящий), привязав на другой конец аркана палку, ходит вокруг круга. Игроки должны перепрыгнуть аркан, не задев его. Игрок, который не смог перепрыгнуть аркан, выбывает из игры, становится в круг и показывает, на что он способен (поет, танцует и т.п.).

«Пеший кокпар» «Жаяу көкпар»

Участвующие в начале игры выстраиваются на одной из дальних сторон площадки; приз располагается примерно в центре, а линия финиша –

на другой, дальней стороне площадки. По сигналу руководителя участники устремляются вперед, стараются овладеть призом и, не давая себя догнать, доставляют его за линию финиша. В командном варианте, кроме захвата приза и доставки его к финишу, разрешается передавать «кокпар» друг другу.

«Часики» «Сағаттар»

Участникам необходимо раздать по листку бумаги, на котором каждый должен нарисовать часы. Если есть возможность, можно заранее распечатать картинку с часами. Далее ребятам даётся время на назначение встреч. Напротив каждого деления часов им необходимо записать имя человека, с которым будет происходить встреча. В идеале не должно быть назначено несколько встреч с одним и тем же человеком (но есть исключения, см. в примечаниях).

Когда все будут готовы, ведущий объявляет текущее время и тему для разговора. Например, «сейчас три часа дня и мы встречаемся, чтобы обсудить любимый вид спорта». Также можно обговорить время на обсуждение (например, 2 минуты — условно по минуте на участника). После этого ребята находят игрока, с которым у них назначена встреча на это время, и общаются на заданную тему.

Примеры тем для разговора:

Как прошли сборы в лагерь.

Последний учебный год.

Любимый вид спорта.

Музыкальные предпочтения.

Семья (родители, братья, сёстры).

Количество участников команды – 4 человека. Время: 5–10 минут



Правила игры. Разделите команду на группы по два человека и посадите их спиной к спине. Дайте одному участнику бумагу и ручку, а другому покажите изображение чего-то, что достаточно просто нарисовать (это может быть машина, цветок или дом). Человек, который видел изображение, должен описать его своему напарнику, при этом не называя предмет, который нужно нарисовать. Второй человек должен его нарисовать. Можно описывать форму, размер и текстуру, но нельзя сказать, например, «Нарисуй лилию». Когда все рисунки будут готовы, представьте их на всеобщее обозрение и посмотрите, насколько они похожи на оригиналы.

Чем полезно это упражнение? Эта игра — забавный способ поработать над коммуникационными навыками, в особенности над умением слушать. Кроме того, она даёт участникам коллектива возможность проявить творческое мышление, найдя нестандартный способ описать изображение коллеге.

«Переворот» «Тонкеріс»

Количество участников команды: 6–8 человек

Время: 20–30 минут

Правила игры. Положите на пол полотенце, одеяло или простыню и попросите участников встать на этот предмет. Цель игры в том, чтобы перевернуть то, на чём они стоят, не убирая с материала ноги и не дотрагиваясь до пола. Задание можно усложнить, увеличив количество участников команды или воспользовавшись одеялом или простыней поменьше.

Чем полезно это упражнение? Эта игра требует чёткой коммуникации, навыков совместной работы и чувство юмора. Это хороший способ узнать, насколько хорошо у сотрудников получится работать вместе, когда они сталкиваются со сложной задачей.

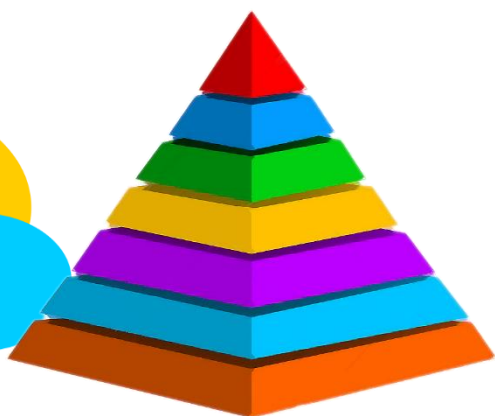
«Пирамиды»

Количество участников команды: 8–24 человек

Время: 30 минут

Правила игры. Вам понадобится большое открытое пространство, например коридор, переговорная или кафетерий. Разделите команду на группы от четырёх до шести человек и выдайте каждой из них по 10 бумажных стаканчиков. Попросите команды выстроиться в линию так, чтобы между участниками было 2–3 метра. Дальше начинается гонка на время!

Первый человек в каждой линии должен построить пирамиду с четырьмя стаканчиками в основании. Когда он закончит, второй человек должен



помочь ему отнести пирамиду на станцию команды (она может быть на столе или на полу). Они могут перемещать её по полу или нести вместе, но если пирамида развалится, участникам придётся снова собрать её, чтобы двигаться дальше. На следующей станции второй игрок должен опрокинуть пирамиду и заново собрать её, чтобы третий игрок помог донести её до следующей станции. Этот процесс

продолжается, пока пирамида не окажется на последней станции. Выигрывает та команда, которая закончит первой.

Чем полезно это упражнение? В эту игру весело играть во время обеденного перерыва, она развивает навыки коммуникации и командной работы.

«Соль и перец» «Түз және бұрыш»

Количество участников команды: 6–20 человек

Время: 45–60 минут

Правила игры. Вам понадобится список вещей, которые хорошо сочетаются друг с другом, как например, соль и перец, левый и правый носок, день и ночь, арахисовое масло и мармелад или инь и янь. Напишите эти слова на отдельных листах бумаги и прикрепите их к спинам участников. Попросите участников начать общаться друг с другом, чтобы узнать, что написано у них на спине, задавая только вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет» (например, «Я сладкий? Меня можно надеть? Я холодный?»). Когда участники узнают, кто они, им нужно будет найти себе пару! Чем полезно это упражнение? Эту игру можно использовать для сплочения коллектива и развития навыков коммуникации. Если у вас большая команда, она также предоставляет сотрудникам возможность пообщаться с людьми, с которыми они обычно не разговаривают.

«Затты сату»

Количество участников команды: от 3 человек

Время: 45–90 минут

Правила игры. Попросите каждого сотрудника принести на встречу случайный предмет. Затем каждый из них должен будет создать логотип, слоган и маркетинговый план для продажи этого предмета. Через 30 минут участники по очереди презентуют свой новый продукт остальным. Если у вас большая команда, разделите её на группы по 2–4 человека для совместной работы над презентацией продукта.

Чем полезно это упражнение? Эта игра помогает переключиться, если вы уже и так работаете в области маркетинга или продаж. В неё интересно играть с другими, потому что она позволяет проявить творческие способности и весело провести время.



«Мы похожи?» «Біз ұқсаймыз ба?»

В начале участники игры беспорядочно ходят по комнате и говорят каждому встречающемуся по 2 фразы, начинающиеся со слов:

- Ты похож на меня тем, что...
- Я отличаюсь от тебя тем, что...

Другой вариант: в парах нужно 4 минуты вести разговор на тему "Чем мы похожи"; затем 4 минуты – на тему "Чем мы отличаемся". По окончании проводится обсуждение, обращается внимание на то, что было легко и что было трудно делать, какие были открытия. В итоге делается вывод о том, что все мы, в сущности, похожи и в то же время разные, но мы имеем право на эти отличия, и никто не может нас заставить быть другими.



«Волшебные ноги» «Сиқырлы аяқ!»

Веселое соревнование на развитие моторики детей, а так же отличное развлечение для взрослых на вечеринках.

Для игры понадобятся: 2 стула, 4 блюдца и 10 грецких орехов. Участникам надо разуться, снять носки и сесть на невысокий стул. Перед каждым игроком на пол ставят по два блюдца и рядом кладут по пять орехов. Сначала нужно пальцами правой ноги уложить пять орехов в одно блюдце, а потом пальцами левой ноги — переложить их во второе.

Побеждает тот, кто быстрее это сделает.

«Вася-Вася»

Вся группа задает определенный ритм с помощью хлопков по коленям и щелчков пальцами. Во время первого щелчка называют свое имя, во время второго — имя другого человека, на которого смотрит, не сбиваясь с ритма.

Примечание. Желательно во время названия чужого имени смотреть на адресата. Довольно сложно, здесь участники с медленным типом мышления могут выпадать из процесса.

«Мистер Имидж»

Существует несколько игр, схожих друг с другом по идее — участники создают себе образ, имидж, следуя которому проходят конкурсы. Для начала ведущий может сам назначать или подсказывать игрокам образы.

Вот краткое описание подобных игр.

Мисс Имидж. Ребята переодеваются в Мисс, придумывают себе имидж (например, роль художницы, рисующей на слонах) и участвуют в конкурсах. Наиболее интересным конкурсом этой игры может быть задание соблазнить одного из участников жюри.

Мистер Отряда. Девочки переодеваются в Мистеров, придумывают себе имидж и участвуют в конкурсах. Вечер кому за 50. Участники переодеваются в стариков обоих полов, придумывают себе образ и участвуют в конкурсах.

Мистер Шалун. Эта разновидность игры отличается тем, что имиджи у всех участников должны быть шаловливы, и конкурсы должны носить озорной и веселый оттенок.

