

Талантивому педагогу – Т.Н. Образцова  
заботливому родителю

# ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ



Татьяна Образцова

# **Психологические игры для детей**

«Научная книга»

## **Образцова Т. Н.**

Психологические игры для детей / Т. Н. Образцова — «Научная книга»,

Сборник разнообразных игр, способствующих правильному разностороннему психологическому развитию детей. Игры, представленные в книге, рассчитаны на любой возраст – от самых маленьких до подростков. Сборник станет незаменимым помощником родителей и педагогов, которые желают сделать процесс воспитания детей интересным и ненавязчивым.

© Образцова Т. Н.

© Научная книга

## Содержание

Введение	5
Глава 1.	6
Делай раз, делай два	6
Считалки	7
«В темноте»	8
«Полицейские и воры»	9
«Кактусы растут в пустыне»	10
«Роботы»	11
«Совет директоров»	12
Кто во что горазд	13
«Мы пойдем гулять»	14
Кто хозяин?	15
Критики	16
«Медвежата на прогулке»	17
Выборы	18
«Далеко-далеко, в густом лесу...»	19
«Кораблекрушение»	20
«Организатор»	21
Объясни, зачем...	22
«Король и слуга»	23
«Режиссер»	24
Кто кого переговорит	25
«Военные действия»	26
«Рассказчик»	27
«Пожарная команда»	28
«Директор фирмы»	29
«Капитан»	30
«Следователь»	31
Конец ознакомительного фрагмента.	32

# Образцова Татьяна Николаевна

## Психологические игры для детей

### Введение

Книга «Психологические игры для детей», которую мы предлагаем читателям, представляет собой своеобразную мини-энциклопедию всевозможных игр. Название этой книги отражает ее основной смысл.

Существует множество самых разнообразных игр и для большой, и для маленькой компании. Предназначение любой игры – не только поддержание детского веселья и заинтересованности, но и развитие того или иного ребенка физически, психологически, интеллектуально и т. д. Дети, конечно, не задумываются о том, что игры значительно способствуют их развитию и воспитанию. Они просто играют, получая от этого истинное удовольствие и наслаждаясь счастливыми часами детства. Все это просто замечательно и естественно, однако отношение взрослых людей к детским играм совсем другое.

Для родителей игры – это прежде всего наиболее эффективный способ повышения интеллекта ребенка, возможность выявления скрытых способностей и талантов. Разумеется, при всем при этом взрослые люди не могут не интересоваться играми. Напротив, они стремятся подобрать наиболее подходящие для ребенка, чтобы игры были не просто развлечением, а приятными упражнениями. Вот почему и придумано так много игр, что их пришлось классифицировать на определенные разделы.

Данная книга содержит несколько таких разделов. Каждый из них представляет собой набор специфических игр, имеющих определенное предназначение. Не секрет, что в процессе игры дети не только познают мир, но и знакомятся с человеческой психологией, что происходит благодаря общению и взаимодействию. А из этого легко можно сделать вывод, что психологические игры чрезвычайно полезны и, даже можно сказать, просто необходимы для нормального развития ребенка.

Родители знают, что с маленькими детьми часто возникают различные психологические проблемы. Дети не реже взрослых страдают от непонимания, страха или банальной застенчивости. Все подобные проблемы возникают от невнимания, а виноваты в этом взрослые. Однако в их силах помочь ребенку преодолеть возникшие трудности. Нужно только стремиться к этому, стараться подавить стеснительность, свойственную в той или иной степени всем детям. Однако не следует и перегибать палку, воспитывая в ребенке «хозяина жизни». Во всем нужна мера, и в тем большей степени это касается психологического воспитания.

Как бы там ни было, мы надеемся, что предложенные игры помогут родителям в решении их проблем. Хочется пожелать, чтобы данная книга стала не единственным пособием на эту тему в вашей библиотеке, чтобы взрослые стремились не только к развитию своего ребенка, но и прежде всего себя. Только в таком взаимодействии возможно достижение искомой цели, каковой является воспитание психологически здорового человека.

## **Глава 1.**

### **Лучший среди лучших**

#### **Делай раз, делай два**

Эта игра предназначена в основном для школьников. Она помогает выявить в группе играющих лидера.

Перед началом обговаривается, что ребята должны все движения совершать одновременно. По команде ведущего: «Делай раз», все должны поднять стулья вверх. После этого ведущий объявляет, что он не будет больше ничего говорить. Важно заметить игрока, который первым подаст команду опустить стулья.

Далее по команде ведущего: «Делай два», каждый начинает бегать вокруг своего стула, а по команде одного из игроков все должны одновременно сесть на стулья. У тех играющих, которые подавали команды в первом и во втором случае (особенно если это был один и тот же человек), есть задатки лидера.

## **Считалки**

Рекомендована игра для детей старшего возраста и подростков. Она поможет выявить лидерские способности у игроков.

Играющие закрывают глаза, а ведущий предлагает им досчитать, например, до десяти (число может быть произвольным). Условия счета таковы: нельзя говорить ничего постороннего, кроме чисел, а каждое из них должен произносить только один игрок. Если любые двое ребят заговорят одновременно, игра начинается сначала.

Так как играющие сидят с закрытыми глазами, они не могут увидеть, кто собирается говорить, и не могут подать друг другу никаких знаков. В итоге наверняка останется человек, произнесший чисел больше всех. Он-то и является в этой компании лидером.

## **«В темноте»**

Интересна игра детям школьного возраста. Несмотря на название, ее совершенно необязательно проводить при выключенном свете, даже наоборот, ведущему придется наблюдать за играющими, за тем, кто как себя ведет. Такое название дано из-за того, что играющим предстоит сидеть с закрытыми глазами в течение всего действия.

Ведущий заранее предлагает определенную тему. Игра годится для любого тематического вечера в школе, в этом случае вопрос для обсуждения придумать проще, а игра поможет не только выявить лидера, но и поговорить о важных проблемах.

Стулья для играющих и для ведущего расставляют по кругу. Задается тема, и участники игры высказывают свои мнения, так постепенно завязывается обсуждение. И тут ведущий просит всех закрыть глаза и только потом продолжить разговор.

Необходимость разговаривать с закрытыми глазами сначала смутит играющих, и первое время беседа будет двигаться медленно или прерываться. Задача ведущего – поддерживать разговор, заинтересовать собеседников, помочь им расслабиться и таким образом создать предпосылки для доведения беседы до ее логического завершения.

Особенности игры «В темноте» следующие.

Во-первых, сидя с закрытыми глазами, играющий не видит, кто собирается говорить, поэтому решение «вступать или не вступать в разговор» зависит только от него.

Во-вторых, когда у человека закрыты глаза, его мимика становится более выразительной. Ведущий может наблюдать за выражениями лиц играющих, за сменой настроений и реакцией на те или иные фразы.

Те ребята, которые говорят уверенно даже с закрытыми глазами, спокойно реагируют на ответные реплики, не останавливаются, если начинают говорить одновременно с кем-то еще, наделены наиболее сильно развитыми лидерскими способностями.

Тем же, кто очень чувствительно относится к репликам других, нужно помочь развить уверенность в себе.

## **«Полицейские и воры»**

Предназначена игра для детей старшего возраста. Интереснее всего организовывать ее в лагере или доме отдыха, где дети долгое время находятся вместе, так как она может продолжаться несколько дней.

Собираются играющие, и ведущий пишет на небольших листках бумаги имена и фамилии всех присутствующих. Их сворачивают, перемешивают и раздают играющим произвольным образом.

Каждому достается бумажка с чьим-то именем. Желательно (но не обязательно), чтобы дети были знакомы друг с другом.

Особенность этой игры состоит в том, что каждый играющий является и «полицейским», и «вором» одновременно. Суть в том, что каждый игрок считает себя полицейским, но для того игрока, который получил бумажку с его именем, он является вором, которого надо изловить. Естественно, играющий не знает наверняка, кто именно за ним охотится, это можно выяснить, только наблюдая за остальными участниками игры.

Задача каждого играющего – встретиться со своим «вором» один на один, показать ему бумажку с его именем и сказать: «Ты пойман». Тогда «вор» отдает «полицейскому» свой листок с чьим-то именем и выбывает из игры. Теперь уже другой играющий становится «вором» для удачливого «полицейского».

Игра продолжается, пока не истечет срок, заранее обозначенный и известный всем участникам.

Ведущий должен вести список задержаний, чтобы знать, кто сколько поймал «воров». На основании этого списка можно сделать выводы о наличии лидерских качеств у того или иного игрока: кто произвел больше задержаний, тот наиболее активен и наверняка сможет быть лидером в этой группе.

Игра полезна для всех игроков, поскольку она способствует развитию активности и контактности каждого участника. Естественно, ведущий должен быть достаточно тактичным и корректным, подводя итоги, и ни в коем случае не говорить, что кто-то произвел наименьшее количество задержаний, и поэтому ему никогда не суждено стать лидером. Ведь, бесспорно, в этой игре, как и в любой другой, огромную роль играет случай.

## **«Кактусы растут в пустыне»**

Предназначена игра для детей дошкольного возраста.

Все встают в круг, берутся за руки, ходят и говорят:

«Кактусы растут в пустыне, кактусы растут в пустыне...» Ведущий стоит в центре круга, иногда поворачивается. Неожиданно кто-нибудь из играющих выпрыгивает из круга и кричит: «Ой!». Он обязательно должен сделать это так, чтобы ведущий в этот момент его не видел, а соседние с ним игроки сразу сцепляют руки. Если ведущий увидит, как кто-то собирается выпрыгнуть, он дотрагивается до его плеча, и тот остается в общем круге.

Ведущий спрашивает: «Что с тобой?»

Играющий придумывает любой ответ, связанный с кактусом (например: «Я съела кактус, а он горький» или «Я наступил на кактус»).

После этого играющий возвращается обратно в круг, и выпрыгивать могут другие. Самое главное условие – не повторяться, отвечая на вопрос ведущего.

Те дети, которые чаще всех оказываются вне круга, наиболее активны и обладают большими лидерскими способностями.

## **«Роботы»**

Заинтересует игра детей примерно 10—12 лет.

Все играющие выстраиваются в ряд вдоль нарисованной на полу мелом линии, поставив ноги на ширине плеч так, чтобы правая нога каждого стояла рядом с левой ногой соседа справа, а левая нога – рядом с правой ногой стоящего слева. Теперь можно связать ноги соседей, находящиеся рядом.

Перед линией участников в 4—5 м рисуется мелом другая, параллельная первой линия. Цель играющих – дойти до этой линии, причем после каждого падения все должны вернуться к первой линии и начать все сначала.

Проблема состоит в том, что ноги ребят привязаны к ногам соседей. Самый легкий способ дойти до нарисованной линии – это рассчитаться на первый – второй и шагать под счет: первые номера – с правой ноги, а вторые – с левой. Но если играющие этого не знают, им сначала придется немало потрудиться, прежде чем они догадаются, что надо делать.

Нужно обратить внимание на того человека, который это предложит и будет считать вслух.

Можно и усложнить задачу, запретив ребятам общаться друг с другом. Тогда после нескольких попыток один из группы медленно пойдет вперед, а остальные будут шагать, подстраиваясь под него. Именно он и есть лидер этой компании.

## **«Совет директоров»**

Игра предназначена для школьников старшего возраста.

Большинство ребят представляют, что такое совет директоров, по фильмам. Можно предложить им устроить нечто подобное дома.

Ведущий должен заранее придумать для каждого играющего роль, изложить на отдельных листочках цели и возможности каждого персонажа и раздать листы игрокам. Чтобы игра получилась захватывающей, необходимо, чтобы у некоторых участников были противоположные интересы.

Правила игры следующие: разрешается вступать в союзы с другими играющими, запрещается отступать от цели, подставлять других игроков и превышать полномочия, полученные в начале игры.

Выигрывают те, кто раньше добьется своей цели. Именно у этих игроков сильнее всех развиты лидерские способности.

Ведущий должен обратить внимание на то, как участники игры разговаривают, чтобы понять, какие их качества нужно развивать в первую очередь.

## **Кто во что горазд**

Эта игра предназначена для детей младшего школьного возраста. Она научит серьезно и ответственно относиться к роли лидера.

Всем предлагается приказать ведущему что-нибудь сделать. После того как все приказания произнесены вслух, игрокам сообщают правила игры. Они заключаются в том, что каждый играющий сам должен выполнить свое приказание. Если ребенок, придумывая задание, не позаботился о том, легко ли его выполнить, в следующий раз он будет серьезнее.

## **«Мы пойдем гулять»**

Игра, предназначенная для дошкольников и младших школьников, научит ребят убеждать других, а не навязывать собственное мнение.

Ведущий говорит: «Мы идем гулять в лес. Пусть каждый скажет своему соседу справа, что ему нужно взять с собой, и объяснит, почему именно эта вещь понадобится на лесной прогулке».

Далее ведущий называет каждому предмет, который нужно взять. Лучше, если эта вещь не подходит для лесной прогулки, так игра получится интереснее.

Когда играющие по очереди поговорят с соседом, ведущий объявляет, кого он возьмет на прогулку, а кого нет. Делает он это так: если играющий просто сообщает соседу, что нужно взять, но не может подробно объяснить причину, его на прогулку не берут.

Если же играющий старается убедить соседа в необходимости захватить тот или иной предмет и придумывает невероятные причины, приводит различные доводы, его непременно надо взять.

Лучше, если в то время, когда двое разговаривают, остальные будут их слушать и делать для себя выводы. Тогда тем, кого не взяли на прогулку, легче впоследствии исправиться.

Далее ведущий объясняет, почему он одних взял, а других – нет. «Штрафники» исправляются, и все вместе идут гулять.

## Кто хозяин?

Ребята школьного возраста в процессе игры научатся правильно и убедительно аргументировать свои слова. Лучшие результаты получаются тогда, когда играют ребята, не знакомые друг с другом.

Поставьте в кружок стулья по числу играющих, плюс еще один стул для ведущего, объясняющего все правила и следящего за игроками. В центре круга поставьте небольшой круглый стол с несколькими предметами, их должно быть не меньше, чем играющих за столом. Все садятся на стулья.

Сначала надо познакомиться. Делается это так: ребята разбиваются на пары и в течение 5 минут общаются в парах, стараясь узнать о соседе как можно больше. Если играющих нечетное число, один из них общается с ведущим.

По истечении 5 минут каждый рассказывает о своем соседе от своего имени, то есть – не «мою соседку зовут Маша», а «меня зовут Маша». Такой способ знакомства позволяет расслабиться и чувствовать себя спокойнее, кроме того, стандартные факты биографии, преподнесенные таким забавным образом, гораздо легче запоминаются.

С помощью какой-нибудь считалки из числа играющих выбирается ведущий, который и начинает игру. Для него распорядитель игры выбирает на столе любой предмет и предлагает игроку подобрать хозяина этому предмету среди остальных ребят, причем сделать это нужно, основываясь на личных качествах человека или на событиях его жизни. Например: «Вот этот носовой платок наверняка принадлежит Маше, так как она очень любит гладить, а этот платок отлично отглажен». При этом можно приводить разное количество аргументов.

После того как для вещи подобран хозяин, она убирается со стола, а из оставшихся игроков выбирается следующий ведущий, и т. д. В конце игры в качестве призов всем раздаются те вещи, хозяевами которых они признаны.

Данная игра направлена, в первую очередь, на преодоление стеснительности у детей.

## Критики

Эта игра, предназначенная для подростков преимущественно 13—15 лет, позволяет развить лидерские качества у них.

В нее можно играть в школе, во время соответствующего урока или на классном часе под руководством учителя, выступающего в роли ведущего.

Подростки делятся на две команды. Ведущий заранее придумывает несколько проблемных ситуаций. Одна из них сообщается командам. В течение 4—5 минут играющие обсуждают возможные решения проблемы. Нужно обратить внимание на участника, направляющего и поддерживающего обсуждение.

Дальше ведущий от каждой команды вызывает по одному представителю, который предлагает свое решение и объясняет, как оно возникло. Вероятнее всего, это будет именно тот игрок, который направлял обсуждение в течение всех 5 минут.

После этого команда 2—3 минуты обсуждает чужое решение, выясняет его достоинства и недостатки, представляет, что произойдет, если применить его на практике.

По истечении этого времени ведущий опять вызывает по одному игроку (это не должны быть те, кто выступал в первый раз). Они представляют критику решения другой команды. Необходимо заметить, что критика должна отмечать как отрицательные, так и положительные стороны решения.

По желанию играющих можно повторить игру, предложив командам другую ситуацию.

Очень важно сразу настроить играющих на серьезный и спокойный тон общения, иначе обсуждение недостатков может перерасти в ссору. Ведущий должен внимательно следить за всеми и предотвращать появление скандалов. То, что команда не только слушает критику, но и сама выступает с нею, поможет играющим научиться правильно ее воспринимать.

## **«Медвежата на прогулке»**

В такую игру полезно вовлечь детей дошкольного и младшего школьного возраста. В нее можно играть в детском саду или на празднике в начальной школе.

Сначала ведущий говорит: «Вы все – маленькие медвежата, вы гуляете по лугу и собираете сладкую землянику. Один из вас – самый старший, он следит за всеми остальными».

Звучит веселая музыка, дети ходят по комнате и изображают из себя медвежат – переваливаются, делают вид, будто собирают ягоду, напевают песенки.

В это время ведущий выбирает одного играющего и, когда музыка останавливается, объявляет, что он и есть старший медвежонок. Его задача (объявляется заранее) – как можно быстрее проверить, все ли медвежата на месте, то есть дотронуться до плеча каждого игрока.

После того как он удостоверится, что никто не потерялся, игра возобновляется, а через несколько минут ведущий назначает другого старшего. Игра идет до тех пор, пока все не побывают в этой роли. Тот, кто выполнит это задание быстрее всех, объявляется самым быстрым и самым старшим. Естественно, это получится только у того, кто будет действовать спокойнее и организованнее, чем остальные. В конце игры ведущий объясняет, почему выигравший смог выполнить задание лучше, чем остальные.

Игра «Медвежата на прогулке» позволяет детям научиться быстро реагировать на задание и правильно организовывать свои действия. Ее можно проводить довольно часто, изменяя медвежат на котят, цыплят, слонят и т. д.

## Выборы

Подходит игра для детей старшего дошкольного и школьного возраста, лучше для большой компании.

Ведущий сообщает, что играющие должны выбрать «президента», который в течение игры будет ими руководить. Правила такие: каждый кандидат выдвигает себя сам, но не голосует ни за кого.

Нужно обратить внимание на тех, кто предложил свою кандидатуру, в каком порядке и каким образом это было сделано. Если играющего подталкивали и уговаривали, значит его способности нужно развивать, если же ничья помощь не потребовалась – ребенок стремится быть лидером.

Через несколько минут в компании образуются две группы: «кандидатов» и «избирателей». В дальнейшем ведущий именно так и должен их называть. Цель каждого «кандидата» – попасть в «президенты», цель «избирателей» – избрать хорошего «президента» и не поддаваться на уговоры остальных.

Предвыборная кампания «кандидата» должна представлять собой план проведения оставшегося вечера.

Дети, особенно дошкольники и младшие школьники, склонны преувеличивать свои возможности и неправильно рассчитывать силы, поэтому ведущий должен предупредить, что когда «президента» выберут, ему придется в действительности осуществлять все обещанное.

Из того, кто какую программу выбрал, тоже можно сделать несколько выводов. Если то, что обещает играющий, красиво и осуществимо, этот ребенок – прирожденный лидер, а если программа из разряда нереального, значит чувство ответственности у этого ребенка развито плохо, что свойственно большинству детей.

И вот наступает долгожданный момент – выборы! Каждый «избиратель» уходит в комнату, где находится ведущий, и сообщает ему имя одного «кандидата». После окончания процедуры ведущий объявляет избранного «президента».

На этом игра заканчивается, дальше праздник идет своим чередом, а «президент» постепенно воплощает в жизнь свою программу.

Игра развивает чувство ответственности, умение убеждать других, помогает ведущему определить, насколько ребенок стремится проявить себя.

### **«Далеко-далеко, в густом лесу...»**

Игра – для дошкольников. В этом возрасте лидерские качества проявляются довольно ярко, обычно они непосредственно связаны с умственным или физическим превосходством. С возрастом эти качества могут пропасть, если их не развивать.

Играющие садятся на стулья, закрывают глаза, и ведущий объясняет правила: произносится фраза «далеко-далеко, в густом лесу... кто?» Один из играющих отвечает, например: «лисята». Если произносятся несколько ответов одновременно, ведущий не принимает их и повторяет фразу еще раз. Иногда играющим бывает сложно решить, кто должен отвечать, но ведущий не должен вмешиваться и дать ребятам самим разобраться.

Когда единственный ответ получен, ведущий говорит следующую фразу: «Далеко-далеко, в густом лесу лисята... что делают?» Ответы принимаются по тем же правилам.

В эту игру можно играть довольно долго, пока не надоест. Или – когда первая фраза станет достаточно длинной, можно начать сначала. Единственное условие: все фразы должны начинаться одинаково: «Далеко-далеко, в густом лесу...»

Обычно получается так, что один или несколько игроков отвечают больше всех. На них стоит обратить внимание – именно они обладают наиболее развитыми лидерскими способностями.

## **«Кораблекрушение»**

Игра – для детей дошкольного и школьного возраста.

Ведущий объявляет: «Мы плыли на большом корабле, и он сел на мель. Потом поднялся сильный ветер, корабль снялся с мели, но мотор сломался. Шлюпок достаточно, а вот рация испортилась. Что делать?»

Ситуация может быть и другой, главное – чтобы из нее существовало несколько выходов.

Ребятишки обсуждают создавшуюся ситуацию и рассматривают все возможные выходы из нее. Кто-то предлагает один выход, кто-то – другой. Важно обратить внимание на того, кто активнее всего принимает участие в обсуждении, отстаивает свое мнение.

В итоге обсуждения играющие сообщают ведущему свой выход из ситуации, а он рассказывает им, что из этого получилось. Естественно, результат должен быть удачным. Ведущему нельзя допустить «раскола» среди играющих, то есть того, что одна половина ребятишек выберет один вариант, а вторая – другой.

## **«Организатор»**

Предназначена игра для детей младшего и среднего школьного возраста. Сначала выбирается судья. Он должен внимательно наблюдать за ходом игры, чтобы впоследствии выявить лучшего организатора. Затем по очереди все должны попробовать себя в роли ведущего. Ведущий придумывает определенный сценарий игры и объясняет остальным, что они должны делать. Задача судьи – внимательно наблюдать за сценариями, придуманными каждым из игроков. После этого судья выбирает лучший сценарий. Соответственно, игрок, придумавший и поставивший его, будет считаться победителем. Ему присваивается звание «лучший организатор».

## **Объясни, зачем...**

Игра рассчитана на детей 10—12 лет.

Выбирается ведущий. Он должен по очереди обращаться ко всем участникам с различными предложениями. Например, одному из игроков предложите сходить на улицу и спросить у первого попавшегося человека дорогу к ближайшему спортивному клубу или что-нибудь еще. Другого пошлите на кухню, чтобы он там приготовил что-нибудь вкусное.

Задача ведущего – придумать убедительное объяснение, чтобы заставить игроков выполнять приказы. Например, предлагая пойти на кухню и приготовить еду, ведущий может объяснить, что это необходимо, так как всем пора подкрепиться, угостить соседей, родителей и т. д. Ведущий дает задание каждому из игроков, потом сам встает на их место, а его место занимает кто-то другой.

Победителем становится тот, кто быстрее и точнее заставит всех участников игры выполнять предложенные задания. Именно у этого ребенка наиболее развиты лидерские качества.

## **«Король и слуга»**

Для детей среднего школьного возраста.

В начале игры выбирается судья, который внимательно наблюдает за всеми действиями ребят. Остальные игроки делятся на пары – один в роли «короля», другой – его «слуги». «Король» должен четко и ясно отдавать приказы, а «слуга» – быстро и точно их выполнять.

Приказы могут быть разными; например, «слуге» надо развеселить «короля» любым способом, потом – рассказать ему сказку, спеть песню и т. д. Судья внимательно наблюдает за всеми. Победителем станет тот «король», который сможет заставить «слугу» исполнять приказы особенно старательно. Затем игроки меняются местами, «короли» становятся «слугами» – и наоборот.

## **«Режиссер»**

Игра рассчитана на детей 10—12 лет.

Выбирается ведущий. Он будет «режиссером», а все остальные – «актерами». «Режиссер» должен рассказать какую-то сказку или сюжет фильма и после этого дать каждому из «актеров» роль. Например, один участник игры получает роль Красной Шапочки, другой – Серого Волка. Задача ведущего – объяснить, почему именно эта роль лучше всего подходит тому или иному участнику игры.

В свою очередь, игроки по возможности должны отказываться от предлагаемых им ролей, так что ведущий должен привести массу доводов, чтобы доказать свою правоту. После этого каждый из игроков дает свою оценку ведущему, можно по пятибалльной шкале. Затем ведущим становится другой, и игра продолжается. Когда все участники попробуют себя в роли «режиссера», можно подвести итоги. Победителем окажется тот игрок, которого все участники оценят наиболее высоко. Именно он и будет считаться обладателем лидерских качеств.

## **Кто кого переговорит**

Для детей среднего школьного возраста.

В начале игры выбирается ведущий. Он по очереди обращается ко всем ребятам, задавая им различные, достаточно каверзные вопросы, на которые ответить сразу не так-то легко. Каждый должен дать свой ответ на эти вопросы. Если игрок не может ответить, ведущий задает наводящие вопросы до тех пор, пока не получит ответа.

Варианты вопросов могут быть самые разные, главное – добиться от игрока ответа. После беседы с каждым из участников ведущим становится кто-то другой. Победителем объявляется тот, кто, будучи ведущим, смог добиться от игроков наиболее точных ответов на свои каверзные вопросы. Он, соответственно, и является обладателем лидерских качеств достаточно высокого уровня.

## **«Военные действия»**

Игра рассчитана на детей младшего школьного возраста.

Ребята делятся на две команды. В каждой должен быть «полководец», остальные – «воины». «Полководец» разрабатывает план «военных действий», а остальные должны ему подчиняться. Задача «полководца» – постараться так организовать свое «воинство», чтобы все члены команды четко выполняли его приказания. Он должен придумывать различные способы «нападения» на другую команду, достаточно интересные, и саму игру организовать весело и увлекательно. Если «полководец» не может повести за собой «воинов», его немедленно переизбирают. Обладателем лучших лидерских качеств в конце игры можно признать того «полководца», чья команда победила.

## **«Рассказчик»**

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он должен рассказать присутствующим что-то интересное. При этом он может либо сам придумать рассказ, либо пересказать что-нибудь прочитанное или увиденное. Его задача – постараться заинтересовать всех участников игры.

Если кто-то из игроков будет мешать ему, рассказчик должен принять какие-то меры. Например, он может попросить его помочь, то есть изобразить кого-то из героев своего рассказа, или найти какое-то другое задание. И если рассказчику удастся осуществить все им задуманное, ему засчитывается несколько очков. Каждый из игроков должен дать по пятибалльной шкале свою оценку поведению рассказчика.

Игра продолжается до тех пор, пока все ребята не перебивают в роли ведущего. Победителем становится тот из игроков, кто наберет больше очков. У него наиболее ярко выраженные качества лидера.

## **«Пожарная команда»**

Для детей дошкольного возраста.

В начале игры выбирается ведущий. Остальные игроки представляют из себя «пожарную команду». Ведущий должен отправить их «пожар» тушить. Игроки должны бегать, суетиться и совершать какие-то бестолковые действия. Задача ведущего – суметь их «собрать» и заставить «потушить пожар». В результате каждый игрок дает по пятибалльной шкале свою оценку поведению ведущего.

Затем игроки меняются местами – ведущим становится кто-то другой. Игра повторяется. Далее каждый из игроков снова дает свою оценку поведению ведущего. Игра продолжается до тех пор, пока каждый из игроков не окажется на месте ведущего. Победителем будет тот, кто получил больше баллов.

## **«Директор фирмы»**

Игра для детей 10—13 лет.

Выбирается «директор». Остальные будут его «подчиненными». «Директор» должен придумать дело каждому из игроков. Далее начинается сама игра. Каждый выполняет свою роль, а «директор» контролирует «подчиненных». В «работе» должны постоянно происходить какие-то неприятности: например, «фирма» оказывается на грани разорения или на нее нападают «рэкетеры», либо ломается «оборудование» и т. д. «Директору» предстоит решать все возникающие проблемы. Потом каждый из игроков дает свою оценку действиям «директора» по пятибалльной шкале.

Продолжается игра с другим «директором». После того как каждый участник игры побывает в этой роли, следует подвести итоги. Победителем становится участник игры, набравший больше всех очков. Как правило, именно у этого ребенка наиболее развиты лидерские качества.

## **«Капитан»**

Игра для детей младшего школьного возраста.

В начале игры выбирается ведущий – «капитан». Остальные игроки делятся на две команды. Первая команда – «матросы», а вторая – «пираты». «Капитан» отдает различные приказания, а «матросы» должны их выполнять, но только в том случае, если приказания четкие и ясные. Когда на «матросов» нападают «пираты», «капитан» должен продумать план «боя». В конце игры каждый из игроков дает свою оценку действиям «капитана» по пятибалльной системе.

Игра продолжается, но уже с другим «капитаном». Когда каждый попробует себя в роли «капитана», подводятся итоги. Победителем станет участник, набравший больше очков.

## **«Следователь»**

Для детей среднего школьного возраста.

В начале игры выбирается ведущий – «следователь». Далее все игроки совместными усилиями придумывают ситуацию, которую «следователь» должен разгадать. Например, соседка только что вышла из дома. «Следователь» должен угадать, куда она собирается. Для этого ему следует сначала опросить игроков, которые хорошо ее знают. Игроки могут сказать, куда обычно ходит соседка в это время, – в магазин, в гости или на работу. Иногда «следователь» может попросить кого-то из игроков помочь ему. Он дает ему точное задание, например, предлагает отправиться к дочке соседки, чтобы узнать, куда ушла ее мама.

Главная задача ведущего – придумывать точные задания участникам игры. После этого каждый игрок дает свою оценку действиям «следователя». Затем игра будет продолжена, но ведущим становится уже другой. Победителем считают того, кто наберет больше очков. В этой игре можно взять за основу сюжет какого-то фильма или книги.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.