



РОЖДЕНИ ДНИ

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ – НИКАКВИ, ИГРАЧИ: 8+

- Най-простичко помолете всички родени между месеците Януари-Юни да се отделят и направят един отбор.
 - Тези, родени между Юли-Декември да застанат на друга страна и образуват втори отбор.
 - Сега групите са формирани за действията, които предстоят (други игри).
- Ако има нужда от повече групи, можете да разделите годината на четири (на месеци и т.н.)*

ПЛОДОВЕ

- Определете колко групи са ви необходими и изберете добре познат плод, който да представя всяка група. Например, ако отборите са два, изберете ябълки и круши.
- Подредете всички в голям кръг и ги обиколете като давате съответно на играчите име "Ябълка" или "Круша"
- След като всеки има име на плод, започват да се въртят наоколо като повтарят името на техния плод, опитвайки се да намерят други от същия плод.
- Когато намерят играч кръстен на същия плод, децата се хващат за ръце и тръгват да търсят още от техните "плодчета", докато се образуват правилния брой групи. Сега отборите са готови за дейността/играта, която следва.

Не е задължително да използвате плодове; това може да бъдат каквито и да е известни имена, като футболни отбори, поп-рок състави и т.н.

СЛАДКИ МЕЧЕТА

- Ръководителят извиква "Съберете се мечета по...(някаква особеност, по която искате да ги групирате, напр.) ... цвят на чорапите!"
- Играчите проверяват какъв е цветът на чорапите им и привличат други членове на играта, като назовават цвета на чорапите си. Всички с еднакъв цвят формират група от Сладки Мечета.
- После ръководителят помолва всяка от групите да съобщи общата идентичност.
- Играта може да се повтори колкото пъти искате, като използвате различни характеристики като: цвят на четката за зъби, любимо животно, цвят на обувките, любим филм, сапунена опера или поп-група.

ТОВА Е МОЯТ НОС

ИГРАЧИ: 2+

- Разделете хората, които участват на двойки и ги накарайте да се запознаят
- Единият партньор "А" започва играта като посочва част от тялото си, но я назовава погрешно. Напр. "А" посочва брадичката си и казва: "Това е моят нос" колкото може по-убедително.
- Партньор "Б" показва частта на тялото, за която се говори и дава грешно название. Напр. "Б" посочва носа си и казва "Това е моят десен крак".
- Тогава партньор "А" посочва тази част от тялото, която е споменал "Б" и я нарича погрешно. Напр.: "А" посочва десния си крак и казва: "Това е лявото ми ухо".
- Играта продължава докато се уморите да говорите или изброите всички възможни части на тялото.

МЯСТОТО ОТЛЯВО

ИГРАЕ СЕ БЪРЗО, ИГРАЧИ: 8+

- Подредете се в голям кръг.
- Ръководителят започва играта като прави място от лявата си страна, достатъчно голямо, за да го заеме някой участник.
- После поглежда към някого и казва: "....., запълни мястото отляво". Названият е някой от групата. Напр.: "Мими, запълни мястото отляво." Мими изтичва пред кръга и запълва мястото.

- По този начин някой друг остава с празно място от лявата си страна. Той трябва да помоли друг да заеме мястото. Ако някой каже нечие име погрешно, трябва да обиколи кръга веднъж, да се върне на мястото си и да опита отново.

ВЛАКЧЕ ОТ ИМЕНА

- Образувайте голям кръг и изберете някой доброволец, който ще започне влакчето.
- Този човек отива в средата на кръга и става локомотива, като издава съответните звуци и се прави на локомотив. Той пуфка и пафка и обикаля кръга отвътре докато избере играч, до който да спре.
- Тогава локомотивът казва напевно "Аз съм влак на имената, аз съм влак на имената. Моето име е (казва името си). Как е твоето име?"
- Избраният играч отговаря: "Моето име е..." и влакът отговаря: "Нейното име е ..., нейното име е ... Ела във влака на имената ..."
- Новият избранник се присъединява към влака и става локомотив като застава отпред.
- "Влакът на имената" продължава докато всички се наредят в него.

ЛЮБИМО МЯСТО

- Раздайте на участниците лист и молив.
- Кажете им да нарисуват любимото си място за 10 минути – не е необходимо да е произведение на изкуството.
- Всеки участник представя своето любимо място и казва няколко думи за него, както и защо то е такова (любимо).

ОБУЩАРИ

ИГРАЧИ: 8+

- Всички играчи събуват обувките си и ги хвърлят в средата на кръга.
- При команда от ръководителя "Тръгвай!", всички трябва да станат и да направят една голяма крачка към средата на кръга. Всеки играч взема две случайни обувки (една за левия крак и една за десния), като нито едната не е негова и даже не са чифт от еднакви чужди обувки. После всеки обува така избраните обувки.
- Сега идеята е всеки да потърси "другарчето" на различната обувка; когато се намери съответното другарче чифтовете трябва да останат заедно, но без да се свалят. Вероятно ще се наложи да се кръстосват крака, за да може да се съберат съответните чифтове.
- За да си върнете отново обувките накарайте всички от групата да се събуят отново, но без да местят обувките, и да образуват първоначалния кръг. Идеалният резултат е да има няколко чифта обувки (колкото са участниците) прилежно подредени обувки, които вече лесно могат да бъдат открити от собствениците си.

НЕ МЕ РАЗСМИВАЙ

ИГРАЧИ: 6+

- Съберете се за играта. Помолете някой да започне.
- Подчертайте, че никой не трябва да се усмихва или кикоти, а да стои безизразен и сериозен.
- Първият обикаля между хората, като се опитва да накара колкото може повече от тях да променят изражението си, без да ги докосва.
- Който се засмее, се присъединява към първия разсмивач и заедно се опитват да разсмеят останалите от групата.
- Последният, издържал най-много получава награда и първи започва следващата игра.

ХОРА С ХОРА / ТЯЛО С ТЯЛО

ИГРАЧИ: 8+

- Разделете групата по двойки и помолете партньорите да се обърнат с лице един към друг.

- Ръководителят назовава части на тялото, които двойките трябва да докоснат, напр. лакът с лакът, до по-сложни като десен голям пръст на крака с ляво ухо или лява ръка с дясно рамо.
- Ръководителят може да извика "хора с хора", при което цялата група трябва да се смеси много бързо, като всеки си избере нов партньор - не може да избирате един човек два пъти, освен ако групата не е много малка.

ЗДРАВИСВАНЕ

ИГРАЧИ: 6+

- Накарайте участниците да се здрависат с всеки в стаята, след което да се върнат по местата си.
- Определете времето, за което това трябва да се извърши, например 15 сек.

ДОКОСНИ 5 НЕЩА

ИГРАЧИ: 4+

- Избрийте 5 неща, които участниците трябва да докоснат за даден лимит от време.
- Трябва после да се върнат на място, на което първоначално са стояли.
За по-малките деца определете само 1-2 предмета.

СМЕСИ СЕ И СГРАБЧИ

ИГРАЧИ: 4+

- Накарайте участниците да се смесят и разбъркат като всеки върви напосоки.
- Когато чуят число, извикано от ръководителя, трябва да хванат толкова човека, колкото посочва числото.

НАРИСУВАЙ МОЯТА КЪЩА

- Участниците да се разделят по двойки, "А" и "Б". Дайте лист и молив на "А" (от всяка двойка).
- Когато водачът каже "Начало!", "Б" започва да описва предната част на къщата си с възможно най-много подробности.
- "А" може да задава въпроси само през първите 5 минути. После той трябва да нарисова дома на "Б" от описанието, което е получил.
- "А" не трябва да показва рисунката си на "Б".
- След 15 минути трябва да спрат и тогава вече "А" може да покаже рисунката си на "Б".

АКО БЯХ ...

ИГРАЧИ: 3+

- Накарайте участниците да седнат в кръг.
- Накарайте ги да си изберат животно, което им се иска да бъдат или на което мислят, че приличат по нещо и по какво именно приличат.
- Дайте им 2 минути да помислят, след което обиколете кръга, като всеки назове животното, което е избрал и обясни по какво се оприличава с него или други причини, поради които го е избрал.
- После може да смените животното с:
 - Кола;
 - Птица;
 - Музикален инструмент;
 - Цвят;
 - Част от облеклото.