

## **Въже**

Най-добре е, ако играта е непозната за играчите. В отделна стая от дълго въже се прави на пода лабиринт. Целта на детето е, със завързани очи да премине през лабирнта без да докосне въжето. След като очите се закрийт плътно, много внимателно въжето се взима - така че този, който е с завързани очи да не разбере. И така той тръгва много внимателно, като се опитва да не докосва въжето, което вече е махнато.

## **Загадъчен съндък**

В съндък или някакъв кашон, който е украсен като ракла слагаме различни дрехи. Връзваме очите на играещите и те трябва за най-кратко време да облекат колкото се може повече дрехи от съндъка. Победител е най-"навлечения".

## **Състезание с волейболни топки**

Децата се разделят на отбори от по трима играчи. Двама застават от двете страни на третия и го подхващат под раменете. Този в средата стъпва на волейболна топка и така се опитва да се придвижи до финала. Тройката, стигнала първа до финала е победител.

## **Връвчица**

Две деца обикалят около два стола, които са обърнати с гръб един към друг. Под столовете е сложено въженце. По даден сигнал децата бързо сядат и трябва да вземат въженцето. Който успее да го вземе пръв е победител. Може да се играе на фона на музика, а децата да сядат на столовете при спирането ѝ.

## **"Сладка" игра**

В стаята се разпръскват листове, на 8-10, от които е нарисувано шоколадово лакомство, а на останалите - люта чушка. Играчите трябва да събират листове в стаята, докато не съберат всички нарисувани лакомства. Играта е подходяща за рожден ден - тогава всеки лист с нарисуван шоколад, може да се замени за шоколадов бонбон или друга сладка изненада.

## **Клоун**

На стената се залепва плакат с клоун, на който липсва носа. Децата, едно по едно със завързани очи трябва да се опитат да закрепят от пластилин (или друг подходящ материал) нос на клоуна.

## **Картофено надбягване**

В единия край на стаята се поставят върху два стол по една чинийка с картофи (равен брой). В другия край на стаята също върху столове има празни чинийки. Целта на играчите е, с помощта на лъжичка да пренесат картофите от едната чиния в другата. Кой е по-бърз? Ако децата са много, може да се разделят на два отбора и да се направи щафетна игра.

## **Надуваема топка**

Водещия хвърля нагоре надуваема топка. Децата тичат или танцуват. Когато топката докосне земята всички трябва да се заковат на място и да не се усмихват. Който не спази тези условия - изгаря от играта.

## **Разпознай предметите**

В кутия се слагат различни предмети. Кутията се покрива с платнена наметка. Участник без да гледа бърка в кутията и се опитва да разпознае предмета, който е хванал. Приятна игра за рожден ден - може предметите да са награда за позналите ги.

## **ИГРИ ЗА ЗАПОЗНАНСТВА**

### **Снежна лавина**

Групата застава в кръг и първия казва името си. Втория казва името на първия и своето. Третия - името на първия, втория и своето. Заедно с името може да се каже и любима напитка, хоби и т.н.

### **Да опиша себе си с три думи.**

### **Да се представим по по-различен начин.**

Всеки в кръга трябва да се представи с жест, или с някаква случка, или да прочете любимото стихотворение.

### **Топка по кръга.**

Всички сядат в кръг. В първия играч е топката. Той казва име на присъстващ в кръга и му подхвърля топката. Поемания топката трябва да каже друго име и да хвърли топката към съответния човек с това име. И така докато не бъдат посочени всички от кръга. Топката не трябва да побада в някой за втори път.

### **Да направим визитка, съответстваща на личността ни.**

### **Картончета**

Раздават се картони, разделени на квадрати. Във всеки квадрат има написано някакво качество на човек или някакви интереси. Напр. "Аз обичам да гледам телевизия", "Аз имам куче", "Харесвам научно-популярни филми" и т.н. Всеки трябва да намери хора с описаните в квадратите интереси - и да вписва имената им на съответните места на картоната. И така докато не запълни всички клетки. В играта педагога може да включи качества, които са важни за да опознае детските интереси.

### **Кое животно съм?**

На всеки участник на гърба му се залепва картинка (или надпис) с някакво животно. За да отгатне кое животно е, всеки може да задава на другите въпроси, на които да се отговаря само с "да" или "не". Напр. "Имам ли пера?", "Хищник ли съм?" "Живея ли във вода?" и т.н. Който познае пръв животното, което е закачено на гърба му е победител.

## ИГРИ ЗА КОНТАКТНОСТ И ОБЩУВАНЕ

### Молекули

Групата хаотично се разхожда из помещението или определен терен навън. Водещия (учителя) казва: "Молекули, обединете се по 3 (4, 5 и т.н.)."

Играчите трябва бързо да се обединят както е било казано от водещия и да се хванат за ръце. Който остане извън група - изгаря от играта. Играе се докато останат двама - те са победители.

### Определи

Групата стои в кръг, а водещия минава и определя кой има най-топли ръце (нос, уши).

### Безкрайно кълбо

Групата застава в кръг и всички се хващат за ръце. В ръката на първия има топчица. Задачата е без да се пускат ръцете да се предава топчицата по кръга. (Ако децата са повече, може да се формират два отбора и кълбото трябва да се предава за време).

## ИГРИ ЗА СПЛОТЯВАНЕ НА ГРУПАТА (КЛАСА)

### 1. Фигури

Цялата група е със завързани очи. По даден сигнал трябва да така да се подреди, че да се получи фигурата, която водещия казва - кръг, квадрат, триъгълник и т.н.

### Колкото са пръстите

Водещия назовава число, което не превишава броя на децата в групата. От групата трябва да излезнат толкова деца, колкото е оказаното число. Всяка игра числото се сменя. Така се развиват умения за разбиране в групата без думи.

### С пръсти

Цялата група на "Едно, две три" трябва да посочи с пръсти такава цифра, така че сумата на всички да се равнява на зададеното от водещия число.

## ИГРИ ЗА ПОВДИГАНЕ НА ЕМОЦИОНАЛНИЯ ФОН

### Познай думата 1

Групата (класа) се дели на няколко отбора. От всеки отбор при водещия отива представител, а водещия на ухото им прошепва думи, които те трябва да обяснят на своите отбори. Важно условие е да не се показва самия предмет, който трябва да обясняват. Вариант на играта: Вместо с жестовете децата да обясняват като рисуват на лист самия предмет.

## **С поглед**

Групата стои в кръг. В центъра на кръга е водещия. При сигнал децата от кръга трябва да разменят местата си. Целта на водещия е да заеме мястото на някой от кръга. Този, на чието място се е вмъкнал застава в центъра. Размяната на места трябва да стане след сигнал. Децата се разбират с поглед кой с кой ще смени мястото си.

## **ПСИХОЛОГИЧЕСКИ ИГРИ ЗА ФОРМИРАНЕ НА КОМУНИКАТИВНИ НАВИЦИ**

### **Познай по гласа**

Играта помага за по-добро запознаване на децата от класа, създава условия за развитие на наблюдателността, вниманието, паметта, дава възможност на участниците да се саморазвиват и проявяват.

Играта се провежда в класната стая. На дъската трябва да има място за 3 човека.

Продължителност на играта: 20-25 мин.

Първоначално се избира водещ. Той застава с гръб към класа. В това време някой избран от децата посочва участник, който трябва да каже един път "Аз говоря". Водещия се обръща към класа и трябва да познае кой е говорил. За правилен отговор той получава една точка.

След това от класа се избират двама, които казват едновременно "Ние казваме четири думи". Ако водещия познае кои деца са казали това получава още две точки. Избират се трима "говорящи", които едновременно казват същите думи, а ако познае водещия получава три точки. Най-високият общ резултат е 6 точки.

## **ПОДВИЖНИ ИГРИ**

### **РИБОЛОВ**

Определят се двама водещи за "рибари", които са хванати за ръце. Всички "рибки" (останалите участници) плуват свободно в "морето" (предварително определено игрално поле). Рибарите се стремят да уловят бягащите "рибки". Всеки уловен става рибар и се хваща от едната или другата страна на постоянно уголемяващата се мрежа. Играта продължава докато бъдат уловени всички "рибки". Играта напуснал игралното поле се счита за уловен. Докоснат при разкъсана мрежа играч не е уловен.

### **БОИТЕ ЛИ СЕ ОТ ВЕЛИКАНА?**

Играещите застават от едната страна на определено поле. От другата страна е дете определено за великан. То извиква "Боите ли се от великана?" Всички хорово му извикват "Не!". Великанът се насочва към идващите срещу него деца и се стреми да докосне колкото се може повече от тях. Целта на бягащите е да преминат от другата страна на полето, без да бъдат докоснати. Всеки от уловените застава до страничната линия на полето и в края на играта се отчита броя на уловените. В играта могат да се определят и повече от един "великан".

## **Да бие, да бие...!**

В център на кръг образуван от 10-12 деца застава водещият с малка гумена или тенис топка в ръка. Децата се преброяват по ред на номерата. Водещият извиква "Да бие, да бие...номер 5!" и оставя топката на земята. Всички се разбягват колкото се може по-далече. Детето, което е номер 5 изтичва към топката и след като я вземе, извиква : "Стой!" . Бягащите са длъжни да спрат на място там, където ги е заварила командата. С хвърляне на топката то се стреми да улучи някой от тях, като при сполучлив опит ролите се сменят.

## **ПЛЕТЕНИЦА**

Децата са хванати за ръце. Избира се "разплетач" , който застава на няколко метра, обърнат с гръб към групата. Водещият колоната започва да води останалите, като се провира под ръцете така, че да заплете цялата колона. Целта на детето, което не участва в групата, е да разплете "плетеницата" .

## **ТЕЛЕФОН**

Всички участници са в кръг или редица седнали. Едно дете шепва на седящото до него дете някаква дума. То я предава на следващото и т.н. Последния играещ високо изговаря това, което е достигнало до него. Не винаги телефонните връзки са изправни :) и се получават доста странни нови думи...

## **КЪДЕ Е ТОПЧИЦАТА?**

Децата образуват кръг (седнали или прави) плътно едно до друго, а ръцете им са зад гърба. В центъра на кръга застава търсачът, като целта му е да намери движещата се от ръка в ръка зад гърбовете на останалите малка тенис-топка. Следи движенията на играещите и извиква "Стой!". Посочва дете, което е длъжно веднага да изкара ръцете си отпред. Ако топката е в него, сменя водещия, ако ли не - играта продължава.

## **ИВАНЕ, КЪДЕ СИ?**

Заловени за ръце, играчите образуват кръг. В него влизат двама от тях със завързани очи. Единият пита "Иване, къде си?" и с протегнати ръце се опитва да го намери и улови. "Иван" е длъжен да отговаря на всяко повикване: "Тук съм!", като се стреми да избегне търсещия го. Останалите участници не трябва да се обаждат. При успешен опит ролите се сменят или се избират други водещи.

## **ПАРОЛА**

Избраният за водещ изговаря първата и последната буква на държава, град, растение или животно. Останалите трябва да познаят коя е думата. Този, който познае сменя водещия. Победител е водещият задържал се най-дълго време като такъв.

## **НАРОДНА ТОПКА**

Децата се разделят на два отбора. Всеки отбор заема предварително уточненото си игрално поле. Определените по един капитан от двата отбора застават зад крайната линия на противниковия отбор. Правото на игра с топка се определя чрез жребий. Целта на всеки отбор е чрез подаване или подхвърляне със своя капитан да се улучат и извадят от игра противниковите играчи. Ударен, но неуспял да хване топката, отива зад крайната линия на своя капитан. Ако топката остане в игралното поле на ударения, то правото да продължи играта има неговия отбор. При напускане на топката извън очертанията на игрището, право на игра с нея има отборът, от чиято страна е излязла. Играч не излиза от игра ако улучилата го топка преди това е отскочила от земята или е уловена във въздуха от негов съотборник. Капитанът влиза в игралното поле, когато в него остане малък брой играчи. Победител е отборът, който извади от игра повече или всички противникови играчи

## **Най-добрият шофьор**

Две детски автомобилчета връзваме с дълги въженца, които на другия си край са вързани за моливи. Играчите започват да намотават въженцата на моливите. Побеждава този, който по-бързо намотае своето въженце.

## **Връвчица**

Два стола се слагат с гръб един към друг, а под тях се слага една връвчица. Двама участници ходят в кръг около столовете. По команда на водещия те трябва да седнат бързо и да се опитат да изтеглят връвчицата към себе си. Играта се играе до три пъти. Победител е този, който изтегли връвта към себе си два пъти.

## **На блатото**

На участниците се дават по два листа хартия. Целта им е да минат през "блатото" (стаята) по "островчетата" (листозете хартия). Трябва да сложат единия лист хартия на пода, да стъпят върху него и с двата крака, след това да поставят другия лист по-напред, да прекрачат и да стъпят върху него с двата крака. След това обръщайки се, да вземат първия лист от пода и да го сложат на свой ред пред себе си, за да стъпят върху него. И така, който премине първи през стаята от единия край до другия е победител.

## **Спечели на три**

Участниците стоят един срещу друг, а между тях на стол има някаква награда (шоколадче). Водещият брой "едно, две, три...ста" или "едно, две три..десет". Играчите могат да вземат наградата, само когато чуят водещия да изговаря "три" ( а не "три..ста" , "три...десет", "три...надесет" и т.н.). Победител е този, който успее да вземе наградата.

## **Намотайте въженцето**

По средата на въженце или дебел конец има възел, а в краищата му се връзват моливи. Участниците хващат моливите и започват да навиват. Трябва да намотаят връвта на молива. Който пръв я намотае до възела, е победител.

## **Крива пътека**

На пода с тебешир се чертае змиевидна линия - "пътечка". Участниците трябва да преминават от единия край до другия, стъпвайки по линията, като през цялото време гледат в краката си през обърнат бинокъл. Който се спъне или отклони от пътеката отпада от играта. Играта може да се усложнява, като се поставят допълнителни "препятствия" по пътечката.

## **Морски вълк**

На участниците се дават дебели въженца със задачата да вържат по пет здрави възела. Възлите могат да бъдат всякакви - морски или обикновени. Когато задачата е изпълнена им се задава нова задача да развържат възлите, които са завързали. Победител е този, който успее да ги развърже пръв.

## **Какво е това?**

На всеки участник се дава лист хартия. Всеки рисува на своя лист глава - на човек, птица или друго животно. Всички прегъват листа така, че да се вижда само шията на нарисуваната глава. Листа се предава на съседа. При всеки участник попада лист с изображение, което не вижда, и на което трябва да дорисува друга част. Пак се прегъват листовите и се предават на съседа. След като листовите обиколят по този начин всички участници, се разтварят и се вижда какви "нови" същества са се получили.

## **Кой е най-ловък**

По пода се разпръсват различни предмети. Всички участници ходят или танцуват под звуците на музика в кръг около предметите. Водещият спира музиката и всеки трябва да улови един от предметите. Отпада този, който не е успял да вземе предмет. Играта продължава, но се отделя един от участващите предмети, така че те да са винаги с един по-малко от играещите.

## **Цапаница**

Участват два или повече отбора. Един срещу друг сядат двойки съотборници -всички със завързани очи. Пред всеки е сложена купичка с кисело мляко и лъжица. Целта е всеки от тях да нахрани съотборника си с киселото мляко за най-кратко време.

## **Рифове**

Отново са нужни два отбора и водещ от единия (този път от отбор Б), който е готов да се въргала в пясъка. Коети и прави лягайки по корем с лице забито в пясъка със затворени очи, разполагайки краката и ръцете си по указания от отбор А. Играчите от отбор А слагат 5 камъчета (рифове) близо до него но без да го докосват и така, че той да не усети или чуе къде ги слагат и се отдръпват. След това играчите от отбор Б се стараят да ориентират съотборника си - къде са камъчетата - за да може той да се изправи без да докосне нито едно от тях (да премине рифовете). Играчите от отбор А от своя страна наблюдават неприкосновеността на камъчетата. Играта може да се усложнява като сменят броя и размера на камъчетата.

## **Щафета на Гъсениците**

На пясъка се начертават линии на Старт и Финал. Пред всеки участник (гъсеница) има по две камъчета. За един ход може да се премества само едното камъче и Гъсеницата да се

придвижи до него така, че да го докосне като през това време докосва и второто камъче, което трябва да остане неподвижно. През цялото движение към Финала трябва да се докосва камъчето, което е неподвижно - когато се хвърли едното половин метър напред и се достигне до него, да речем с крак, то се превръща в неподвижно и може да се хвърли другото напред, като през това време се докосва първото с крак или ръка. Побеждава този, който стигне до Финала с най-малко ходове. Ако ходовете на две "Гъсеници" са равни на брой побеждава побързата. Опитът показва, че най-удобния начин е да се движиш с краката напред. Ако играчът по случайност премести камъчето, което се води за неподвижно - това се счита за ход, ако хвърли камъчето така, че не може да го достигне без да пуска неподвижното камъче - отпада от играта. Ако в състезанието участват играчи с голяма разлика в ръста - може да имат различно разстояние между Старта и Финала.