*В первый же день в летнем лагере воспитателям и вожатым нужно организовать знакомство детей друг с другом. Проще всего это сделать в игровой форме. Детям младшего возраста больше подходят игры, которые проводятся в кругу, сопровождаются стихами или музыкой. Подросткам предлагаются такие игры, основная задача которых не столько представление детей, сколько возможность сплотить новый детский коллектив, сдружить, сблизить ребят между собой.*

Начало формы

Конец формы

Начинать любые игры следует с простого первичного знакомства, в ходе которого ребята представляются и запоминают, как кого зовут. А потом уже можно дать детям возможность больше узнать друг о друге: об их интересах, увлечениях, качествах характера и т.д.

Предлагаем подборку игр на знакомство в лагере для ребят разного возраста.

**Игры на знакомство в лагере для детей 7-12 лет**

**Снежный ком**

Эту игру можно считать классическим вариантом знакомства детей в лагере. Она имеет уже несколько разновидностей. Традиционно в неё играют следующим образом.

Все участники встают или садятся по кругу. Ведущий называет своё имя. Следующий игрок говорит, как зовут первого игрока, а затем представляется сам. Третий участник уже называет двоих предыдущих ребят по именам, потом сообщает своё имя. Игра продолжается, заканчивает её первый игрок, который называет всех по очереди по именам.

Другой вариант этой же игры предполагает, что играющие называют не только имя, но и какое-то своё качество, дополнительно характеризуя себя. По условиям игры качество должно начинаться на ту же букву, что и имя. Например: Сергей, смелый. Игра проводится также по кругу, завершает её первый игрок, который повторяет всё услышанное.

Дополнить условия можно также и тем, что надо назвать помимо имени и качества ещё и транспортное средство, страну, продукт. Например, «Я — Дарья, добрая, полечу на дирижабле в Данию за дыней». Этот вариант, конечно сложнее. Скорее всего, он подойдёт школьникам среднего и старшего возраста.

Для младших ребят игру можно разнообразить тем, что участники, называя своё имя, выполняют какое-нибудь движение, которое всем потом надо повторить.

**Ураган!**

Эту игры проводят одной из первых. Чем больше человек в неё играет, тем веселее и динамичнее она проходит.

Играющие образуют круг. Взрослый даёт команду, чтобы поменялись местами те, у кого есть что-то общее. Например, футболка синего цвета, карие глаза, рост 150 см. Задачу можно усложнить, к примеру, дать команду на перемену мест тем, у кого есть старшая сестра, или тех, чьё имя начинается с буквы «С» — всё зависит от фантазии вожатого.

Участники по команде меняются местами, выполняя заданные условия.

По команде «Ураган!» все играющие встают на новое место.

Важно, чтобы в процессе игры дети вели себя осторожно и постарались не сталкиваться друг с другом.

**Поздоровайтесь!**

В этой игре дети стараются запомнить, как кого зовут, выполняя задание взрослого. Требуется, чтобы все участники игры поздоровались, пожав друг другу руки с наибольшим количеством играющих за ограниченное время (например, минуту).
Особые указания: когда ребята пожимают руку другому человеку, они должны продемонстрировать доброжелательное отношение к играющим, смотреть друг другу в глаза и назвать свои имена. Можно усложнить условия, предложив детям не только запоминать имена других ребят, но и сосчитать, со сколькими людьми удалось поздороваться. В итоге игры вожатый узнаёт, кто познакомился с десятью, двадцатью игроками, а затем может поощрить небольшими сувенирами тех детей, которые поздоровались с наибольшим количеством играющих и запомнили их имена.

**Животные**

Один из вариантов игр на знакомство детей в лагере.

Участники по очереди встают в середину общего круга и мимикой, жестами показывают загаданное животное, причём первая буква в его названии должна быть такой же, как и в имени игрока. Все остальные отгадывают загаданное животное и имя человека, который водит. В процессе игры ребята угадывают имена всех участников.

**Верим - не верим**

Игроки встают или рассаживаются по кругу. По очереди каждый человек говорит, как его зовут, и сообщает о себе три факта: два правдивых, а один — выдуманный. Вожатый проводит голосование, по итогам которого определяется, чему ребята поверили, а чему — нет. Затем игрок говорит, что он выдумал.

**Важно!**В ходе этой игры взрослому надо обращать внимание на то, чтобы дети доброжелательно относились друг к другу и не очень эмоционально реагировали на выдумки.

**Игры на знакомство в лагере для подростков 14-17 лет**

**Свиток имён**

Эта игра поможет перезнакомить и сдружить ребят в отряде.

Все делятся на две команды, садятся в ряд. Первому игроку выдают бумажный свиток, обвязанный красивой лентой или тесьмой длиной 2 метра. Первый подросток берёт ленту в руки, называет себя по имени, передаёт свиток следующему игроку, который повторяет имя первого и называет своё. Таким образом свиток переходит от первого игрока до последнего, ленточка разматывается, за неё держатся все ребята. Последний игрок заполняет свиток, вписывая в него имена всех, кого он запомнил. Побеждает та команда, на чьём свитке будет записано больше имён.

**Символ**

Вожатый предлагает представить каждого ребёнка в отряде с помощью какого-нибудь символа. Например, указывает на ребёнка, говорит: «Ребята, представьте, что Катя — это день недели. Какой это день? Подумайте, представьте её каким-нибудь днём недели и скажите, что вы себе представили. Попробуйте объяснить, почему вы так думаете, чем Катя похожа на тот день, с которым она у вас ассоциируется».

В качестве символа можно выбрать любое обобщающее понятие: «транспорт», «продукт», «животное», «растение», «одежда», «месяц», «игра», «урок» и т.д.

Такая игра помогает сплотить, сдружить ребят, потому что им во время размышления о другом человеке приходится анализировать его поведение, попытаться понять, чем человек интересен, а в результате — лучше узнать друг друга.

**Сказочные герои**

Эта игра в оригинальной и динамичной форме поможет познакомить подростков друг с другом. Задача перед играющими — представиться, но использовать для этого имена литературных, сказочных героев или персонажей фильмов, игр.

Каждый игрок должен придумать себе вымышленное имя и движение, жест, которое соответствует его персонажу. Например, Принцесса — реверанс; Птица Счастья — махи руками, как крыльями; Страшила — пугающее выражение лица, Человек-Паук — прыжок и пр.

Игра проходит по кругу по принципу «Снежного кома», когда последующие игроки повторяют всё, что сказали и сделали предыдущие. При этом цепочка повторений начинается с начала, если какой-нибудь игрок сбился и перепутал имена или движения.

Знакомство в такой форме пройдёт весело и динамично.

**Мы родились под одной звездой**

Игру проводят в первый день смены, она поможет детям быстрее познакомиться.

Ведущий объявляет, что каждый ребёнок должен найти среди всех присутствующих человека, который родился в ту же (или максимально близкую) дату. С этой целью ребята могут громко спрашивать друг у друга о дне рождения или провести быстрое анкетирование. Как только пары (или группы) образовались, их участникам необходимо быстро рассказать друг другу о себе всё, что они посчитают нужным. Главное, чтобы информации было как можно больше. Побеждают те ребята, у которых совпадёт дата рождения либо разница будет самой маленькой (1 августа-5 августа), или те, кто смогут рассказать о своих партнёрах максимально много из того, что они узнали за игру.

**Угадай, кто**

С помощью такой игры на знакомство можно проверить, много ли узнали ребята друг о друге за время общения.

Все участники пишут на листочках по три признака, которые их характеризуют. Например:

* я люблю играть в шахматы;
* у меня есть брат-близнец;
* хочу получить профессию дизайнера.

Листочки подписывают и отдают ведущему. Он по очереди зачитывает написанные характеристики, а играющие называют людей, которые, по их мнению, написали такие сведения о себе. (Как вариант, ответы играющие могут записывать на отдельных листочках). В конце можно выбрать человека, который лучше всех угадывал и тех, кого отгадать было легче других. Можно также отметить человека, которого не смогли угадать по полученной информации.

**Отгадайте, как меня зовут**

Участники игры сидят в кругу. Ведущий объявляет, что всем нужно представиться так, чтобы не назвать напрямую своё имя. Каждый может сделать по две подсказки, по которым все остальные будут угадывать имена участников игры. В подсказках можно говорить об исторических или литературных персонажах, носящих то же имя, что и игрок, давать другие ассоциации.

Например.

* Моим именем обозначают женское украшение. (Серьга — Сергей).
* Моё имя носил герой романа Гончарова «Обломов». (Илья).
* Моё имя носит героиня романа Пушкина. (Ольга, Татьяна).
* Моё имя переводится, как «победительница». (Дарья).
* Моё имя происходит от имени древнегреческой богини Деметры. (Дмитрий).

Школьники среднего и старшего возраста легко справляются с такой задачей: зашифровать своё имя и отгадать по шифровкам имена других ребят.

**Любимое дело**

Эту игру можно провести, когда ребята уже немного узнали друг о друге.

Все получают листочки со списками на 10 - 12 позиций.

* нравится рисовать;
* любит кататься на лыжах;
* занимается музыкой;
* с удовольствием танцует и т.д.

Списки составляются разные. Их содержание определяется вожатыми заранее (в личных беседах с ребятами или через анкетирование). Задача играющих — за ограниченное время записать напротив указанных дел имена товарищей по отряду. Для этого надо уточнить друг друга, какие кому занятия нравятся. Побеждает тот, кто заполнил свой список быстрее других.

Социальный педагог

Личман А.В.