

## ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ЗНАКОМСТВО ГРУППЫ

### **1. «Общее имя»**

Удобно проводить 1-го сентября при первом знакомстве. Куратор говорит студентам: «Чтобы нам познакомиться быстрее, можно назвать общее имя. Это просто: одновременно со всеми каждый называет свое имя». Получается громкое и веселое имя, состоящее из звукосочетаний различных имен.

### **2. «Математика»**

Сидящие по кругу называют цифры от одного до пяти. Каждый пятый вместо того, чтобы сказать «пять», называет свое имя и встает (он больше не участвует в игре). И так далее пока каждый не представится.

### **3. «Снежный ком»**

Самая распространенная методика знакомства. Каждый член группы по часовой стрелке называет свое имя, при этом каждый следующий должен повторить имя того (тех), кто представлялся перед ним, а только затем назвать свое. Получается, что имена накатываются как снежный ком.

Методика имеет несколько вариаций. Можно называть не только имя, но и качество характера, которое начинается на ту же букву, что и имя (например, Ольга – обаятельная, Светлана – своенравная, Николай – надежный).

Можно называть имя и свой любимый фрукт или овощ (Наталья – груша, Сергей – ананас).

### **4. «Паспорт знакомства»**

Студентам раздается лист, на котором написано задание. Образец задания:

Найдите (запишите на листе их имена) как можно больше тех, у кого такие же, как у Вас:

1. Месяц рождения \_\_\_\_\_
2. Цвет глаз \_\_\_\_\_
3. Место рождения \_\_\_\_\_
4. Размер обуви \_\_\_\_\_
5. Любимое блюдо \_\_\_\_\_
6. Любимое художественное произведение \_\_\_\_\_
7. Хобби, увлечение \_\_\_\_\_
8. Качество, которое больше всего цените в людях \_\_\_\_\_

Студенты самостоятельно должны найти всех схожих с ними, по каким-либо параметрам людей (они могут ходить, спрашивать с места, ждать, когда к ним подойдут, задача куратора – только наблюдать). На это задание дается от 5 до 20 мин. в зависимости от количества студентов в группе. После этого проводится рефлексия. Примерные вопросы: «У кого больше всего сходств по какому-либо пункту?», «У кого нет совпадений по какому-либо пункту?», «Есть ли схожие по всем пунктам студенты?», «Что было сложно при выполнении задания?».

### **5. «Рассказы в тройках»**

Студенты разбиваются по тройкам и в течение 2 минут рассказывают друг другу о себе все, что успеют. Затем тройки меняются, и повторяется та же деятельность. После этого группа садится в круг и обсуждает наиболее запомнившиеся факты и истории из жизни студентов группы, с которыми успел познакомиться. При этом обязательно сначала назвать имя и фамилию человека, о котором будет идти речь.

### **6. «Я не умею»**

Группа садится кругом (так чтобы все друг друга видели) и по очереди рассказывает о себе, начиная со слов: «Я не умею...» Куратор после высказывания студента может задать возникшие вопросы. После того как выступили все студенты, могут задавать вопросы все желающие (тем, к кому они появились во время проведения упражнения). Задача куратора наблюдать и анализировать выступления. Кто-то из студентов действительно старается быть искренним, признаться в своих неумениях (которые часто означают, что человек желает этому научиться), а кто-то постарается показать себя с лучшей стороны, не желая раскрываться перед малознакомыми однокурсниками (соответственно, высказывания «Я не умею стирать» и «Я не умею лгать» явно отличаются по информационной нагрузке). Задача куратора – организовать свободный, интересный диалог.

## **7. «Интервью»**

Каждый студент пишет на листочке свое имя и фамилию, все листочки складывают в коробку, перемешивают, затем все члены группы вынимают по одному листочку. Задача студентов – взять интервью у того, листочек с чьим именем ему достался. Право выбора задаваемых вопросов остается за игроком. Время на интервью одного человека – 5 мин. После того как каждый из участников взял интервью, все садятся вокруг и по очереди рассказывают о том человеке, которого опрашивали. Содержание своего рассказа студент определяет сам: он может рассказать все услышанное, а может лишь некоторую информацию.

## **8. "Передай маркер"**

Игра выполняет одновременно две функции: знакомство и сплочение.

Студенты встают вокруг на небольшом расстоянии друг от друга. Ведущий берет маркер и бросает его любому из членов группы, тот передает дальше, при этом обязательно запоминая, от кого получил(а) и кому передал(а) маркер. Нельзя передавать маркер стоящим рядом и через

одного. Те, кто передал маркер, скрещивают руки на груди, чтобы можно было понять, в чьих руках маркер еще не побывал. Перед тем как бросать маркер, необходимо спросить: «Как тебя зовут?», услышав ответ, назвать по имени и только затем бросать.

После того как первый круг завершен (не важно падал маркер при этом или нет), студентам ставится условие, что теперь, сохраняя траекторию передачи, необходимо бросать маркер так, чтобы он ни разу не упал. Если это случилось, то круг начинается сначала. Время на игру не ограничено. Если долго не получается, то куратор может помочь, давая советы. Например, «Будьте внимательнее, когда передаете маркер», «Не мешайте друг другу», «Это ваше общее дело, и вы должны его сделать обязательно» и т.п. Если задание с одним маркером выполнено слишком быстро (с первого или со второго раза), то можно добавить еще один маркер или попросить сделать шаг из круга, тем самым, усложнив задание.

Необходимые материалы: 1 или 2 маркера (можно использовать ручку, крупный брелок).

## **9. «Приседалки»**

Игра одновременно помогает познакомиться, сплотиться и создать непринужденную атмосферу в группе.

Группа встает в круг. Задача студентов называть по очереди свои имена и присесть. При этом нельзя называть имена стоящим подряд (стоящим рядом) и через одного студентам. В случае одновременного произношения имен или нарушения правил чередования игра начинается сначала. Продолжается до тех пор, пока задание не будет выполнено правильно.

Можно знакомиться просто во время беседы: задавать вопросы и вызывать к ответу различных студентов. Главное для куратора во время

проведения знакомства внимательно наблюдать за группой (наблюдения необходимо затем занести в журнал куратора).

Куратор знакомится с группой еще и во время заполнения диагностических карт, проведения социометрического исследования.

Вечер знакомств предполагает специально организованное общение группы во внеучебное время в неформальной обстановке.