**Игры на знакомство**

«*Игра – это искра, зажигающая огонёк*

*пытливости и любознательности*».

*В.А. Сухомлинский.*

Игры на знакомство позволяют создать из собравшихся незнакомых (или знакомых) ребят коллектив, помогают детям перестать стесняться. Руководитель студии заинтересован в том, чтобы и он, и дети не только узнали имена, а, чтобы зародился интерес друг к другу, сформировалась дружественная, доброжелательная атмосфера.

**Снежный ком**

Играющие сидят в кругу. Первый - руководитель называет своё имя, второй называет имя первого и своё, третий – имя первого, второго и своё и т. д. пока очередь не дойдёт до первого, который называет всех.

Эту игру можно усложнять, добавляя к имени жест, гримасу или краткую характеристику, которая начинается на ту же букву, что и имя.

**Снежный ком с эпитетами**

Всё то же самое, только говоря своё имя, участник называет ещё и эпитет на ту же букву, что и его имя (Лариса – ласковая, Шурик – шумный). Следующий перечисляет имена с эпитетами. В конце игры можно устроить «угадайку» и спрашивать у ребят: «Кто самый шумный? Кто ласковый? и т.п.

**О себе в трех словах**

Главное условие игры – нужно сказать о себе как можно «больше», но все должно «поместиться» в трех словах. Участник игры может назвать имя, где учится, чем любит заниматься, любимую еду или описать себя тремя словами. Можно выбрать любой вариант. Например, «Мария, танцы, чаепитие» или «Алексей, добрый, озорник».

**Любимые занятия**

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинает игру руководитель, он бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя и то, что он любит делать (например, «Я – Петя, я люблю петь»). После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдёт всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу.

Во втором раунде другие правила. Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Участник бросает мяч и называет имя и любимое занятие того человека, которому бросает мяч (например, «Это Лена, она любит танцевать»). Первый участник не опускает руку, а то про него никто не скажет, а следующие участники опускают руку (опущенная рука – это знак, что это участник уже поиграл). Второй раунд можно сделать проще - Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя.

Варианты игры могут быть разные. Можно придумать любой другой жест, можно называть свои лучшие характеристики, любимую еду, любимый школьный предмет, или наоборот назвать нелюбимый предмет, не любимое занятие и т.п.

Следующие игры можно проводить на втором и последующих занятиях, когда участники уже знают имена друг друга.

**Мяч по кругу**

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

**Алфавит**

Построиться по именам в алфавитном порядке. Хорошо проводить в начале занятия или при смене видов деятельности.

**Счет в круге**

Дети располагаются по кругу. Задание – не договариваясь сосчитать по порядку, при этом каждое число должен называть только один человек. Если число произносят двое, счет начинается сначала. При этом детям нельзя устанавливать какую-либо очередность.

Задание можно усложнить. Дети не располагаются по кругу, а хаотично ходят по залу или классу.

**Кого нет?**

После представления каждого, гасится свет и один человек покидает помещение. Оставшиеся должны угадать кого нет, и назвать его имя.

**Лучшее о ближнем**

Эта игра совершенно универсальна. Играть в нее хорошо в новом коллективе и в группе, в которой все знакомы; на первом занятии или на следующем для закрепления знакомства; с малышами или с ребятами постарше. Она не только знакомит, но и помогает создать добрую атмосферу в группе. Главное ее достоинство — она позволяет внимательно и с интересом посмотреть на другого.

Можно любым способом разбить ребят на пары. Дать им 5 минут на то, чтобы они как можно больше интересных фактов узнали друг о друге. Затем озвучить задание: за 1 минуту представить своего партнера как можно лучше и интереснее. Можно попросить придумать легенду: «Вам нужно рекомендовать нового члена в элитарный клуб», «Сделать выпуск телепередачи о супергерое» и пр.