# ИГРЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ КОМАНДЫ

## «Автомобили»

Игра проводится в группе до 30 человек.

**Цель**: объединить группу по случайному признаку в несколько равных по количеству команд.

Ведущий должен точно знать количество игроков, чтобы поделить их на равные подгруппы.

Выбираются игроки, которые станут «гаражами» - по количеству будущих команд. Их расставляют в разных местах помещения, в движении они не участвуют.

Другие участники - «автомобили». Ведущий предлагает им начать движение по любой траектории в заданной скорости. Например:

* Первая скорость - медленное движение, как будто автомобиль только тронулся.
* Вторая скорость - медленное движение по пересеченной местности.
* Третья скорость - уверенное движение по ровной дороге.
* Четвертая скорость - быстрое движение по трассе.

По команде ведущего «стоп, машины!» все останавливаются, по команде «по [столько-то] машин - в каждый гараж!» они должны «запарковаться» в «гаражах».

Группа разделилась на команды.

## «Встань по пальцам!»

Для проведения творческих заданий не всегда нужно делить группу на равные по количеству игроков команды.

Игра «Встань по пальцам!» подходит для такого случая. Она имеет и другую важную задачу - научить работать в коллективе и подчиняться общим правилам. Сначала играть в нее трудно, потому что каждый хочет непременно стоять в числе первых. Но затем вырабатывается навык командной работы.

**Цель** игры: формирование команд, разных по количественному составу.

Ведущий отворачивается, закрывает глаза, поднимает руку (или обе руки, если в команду требуется больше 5 человек) и показывает нужное количество пальцев. Участники должны объединиться в группу именно в том количестве, которое показал ведущий.

Игра заканчивается, когда сформированы команды с необходимым количеством игроков в каждой.

Игру можно также проводить, не показывая, а называя нужное количество игроков.

# ИГРА ПО ТЕМЕ «ЗВУК И ШУМ В СПЕКТАКЛЕ»

## «Озвучь сцену»

Количество игроков до 20 человек. Необходимые материалы: шуршащие, звенящие, скрипящие предметы (газеты, пакеты, бутылочки стеклянные и пластиковые, деревянные палочки, пластиковые крышки от бутылок, металлические стержни и т. п.), карточки с заданиями.

**Цель**: тренировка внимания, памяти физических действий, развитие фантазии.

Группа делится на неравные команды. Каждая команда получает карточку с заданием с помощью подобранного материала озвучить:

* работу зубного врача (2 чел. - артисты, 2 чел. - звуковики);
* работу официанта, обслуживающего клиентов (3 чел. - артисты, 2 чел. - звуковики);
* чаепитие (2 чел. - артисты, 2 чел. - звуковики);
* игру в пинг-понг (2 чел. - артисты, 1 чел. - звуковик);
* дуэль на шпагах (2 чел. - артисты, 1 чел. - звуковик).

Члены команды договариваются, кто из них будет в роли артистов, а кто будет озвучивать их действия. У артистов в руках ничего нет, они действуют с воображаемыми предметами. На репетицию дается 10 минут. Побеждает команда с самым удачным озвучиванием, которое определяется аплодисментами.

# ИГРЫ С ЭЛЕМЕНТАМИ АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА

Игры из актерского тренинга могут активизировать одновременно несколько видов мыслительной и физической деятельности, способствуют хорошему ориентированию в пространстве.

## «Зеркало»

Игра проводится в помещении. Количество игроков 20 человек.

**Цель**: развитие концентрации внимания и наблюдательности.

Группа делится на пары. Два игрока становятся напротив друг друга. Один - «зеркало», другой - смотрящийся в зеркало. Смотрящийся двигается - «зеркало» в точности повторяет его движения. Для того, чтобы «зеркало» успевало «отражать» действия смотрящегося, последний должен двигаться как можно медленнее.

Ведущий может подсказать смотрящемуся осуществлять следующие действия:

* умываться в ванной;
* примеривать украшения;
* делать прическу;
* делать макияж;
* корчить рожицы;
* протирать зеркало и т. п.

Затем игроки по очереди показывают выполненные задания. Выигрывает та пара, в которой нельзя определить, кто «зеркало», а кто смотрящийся.

Игру можно продолжить, поменяв игроков ролями.

## «Геометрические фигуры»

Подвижная игра, проводится в помещении, свободном от мебели. Количество игроков 20-30 человек.

**Цель**: научиться быстро ориентироваться в пространстве, активизировать абстрактную память.

Игроки встают в круг. Ведущий командует:

* Начинаем движение автомобилей на 3-й скорости!

Игроки двигаются хаотично до сигнала «стоп!». Далее ведущий называет фигуру:

-Треугольник (квадрат, круг, ромб, четырехугольник, круг)! Игроки должны построиться в виде названной геометрической фигуры, пока ведущий считает до пяти.

## «Декорация»

Игра проводится в помещении, свободном от мебели, или на улице. Количество игроков 10-20 человек.

**Цель**: тренировка быстроты реакции, внимания, умения распределять свое тело в пространстве.

Группа делится на пары. Игроки становятся в паре друг за другом (как в игре в «паровозик»). Первый игрок - «декорация», второй - «артист». «Артист» не должен касаться «декорации».

Ведущий предлагает под его хлопки сделать 7 шагов и остановиться. По сигналу «играем!» «артист» должен пробежать полтора круга вокруг «декорации» и остановиться перед ней (спиной к «декорации»). Теперь игроки меняются ролями - они снова совершают 7 шагов и т. д. Игра проводится с ускорением движения, т. е. сначала хлопки медленные, а потом все быстрее и быстрее. Если «артист» касается «декорации», оба выбывают из игры.