**Игры на знакомство**

**«Водяной».**

Водящий сидит в круге с закрытыми глазами. Игроки двигаются по кругу со словами:

Водяной - водяной,

Что сидишь ты под водой?

Выйди на минуточку,

Поиграем в шуточку!

Круг останавливается. «Водяной» встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача – определить кто перед ним. «Водяной» может трогать игрока руками, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, он меняется ролями, и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим.

**«Дрозд».**

Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: " Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга". При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

**«Любимое занятие».**

Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например: кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим. **«Билетики»**

Играющие образуют два круга. Девушки – внутренний, юноши – внешний, и встают лицом друг к другу, образуя пары. Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «Поехали!» круги начинают вращаться в разные стороны.

Ведущий кричит: «Контролер!» Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. «Заяц» хватает тот билетик, который ему понравился. Пассажир, оставшийся без билета, становится водящим – «зайцем. При встрече «билетик» и пассажир» знакомятся. Через некоторое время пассажир может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему билетик. Игру можно сопровождать музыкой.

**«Посмотри-ка на меня».**

Эта игра позволяет детям быстро запомнить друг друга внешне. Все становятся в круг, и вожатый дает задание: через одну минуту построиться в линию по цвету глаз. Справа налево, от темных к светлым. Как только ребята выполнили первое задание, они снова становятся в круг, чтобы лучше видеть, друг друга, и им дается второе задание: построиться в линию по преобладающим цветам в одежде, слева направо, от более светлых цветов — к более темным. Далее конкурсы переходят к шуточным - по величине ушей, длине носков, шнурков, длине волос и ресниц.