

**Дорогие Ребята!** Предлагаю Вам интересные психологические игры, которые научат вас наиболее эффективно общаться с окружающими вас людьми. Ну и, конечно, повысят Вам настроение! Начните со своей семьи. Предложите Вашим близким интересно провести время. Также вы можете поиграть в эти игры со своими друзьями онлайн.

### Две правды и одна ложь

Игра подходит для большой семьи. Развивает логику и интуицию, способствует сближению участников группы и развитию навыков общения. Правила игры, следующие: Все участники садятся в круг и придумывают три факта о себе, два из которых правдивы, а один – ложный. Каждый по очереди озвучивает свои факты. Группа пытается определить, где ложь, обсуждая вслух свои предположения и голосуя. Цель игры – распознать как можно больше лживых фактов. Информацию о себе необходимо тщательно продумать, чтобы заставить группу хорошо поразмыслить, прежде чем голосовать. Факт, что подросток был на другой планете, сразу распознают как ложный. Это слишком банально и неинтересно. Например: «Я — Аня, люблю кататься на велосипеде. Этим летом мы всей семьей отдыхали в Сочи». В этом случае нужно хорошо поразмыслить, ведь ложью может оказаться любая изложенная информация.

### Есть Контакт

Игра развивает речь, кругозор, словарный запас, эрудицию и быстроту мышления, подходит для компании от 4 до 6 человек: Один подросток (ведущий) загадывает слово, а остальным участникам команды сообщает, с какой буквы оно начинается. Например, задуманное слово «Молоток». Значит, озвучивается буква «М». Каждый участник команды загадывает слово, начинающееся на «М», а затем объясняет его другим. Например, если участник задумал слово «Метель», он говорит так: «Бывает зимой, когда идет снег». Если кто-то отгадал слово, то он выкрикивает: «Есть контакт». Оба участника вслух считают до десяти и одновременно называют его. Когда первое слово угадано, ведущий дает вторую букву загаданного слова. Далее действия развиваются по тому же сценарию, только теперь участники придумывают и объясняют слова, начинающиеся на «Мо». Игра заканчивается, когда кто-то из участников угадывает слово, загаданное ведущим.

### Угадай предмет

Ведущий загадывает предмет, а затем описывает его остальным игрокам. Сначала необходимо описывать общие признаки, затем давать более точные характеристики. Выигрывает участник, отгадавший предмет по его описанию. Игра развивает фантазию и заставляет подростков думать.

### КОРОЛЬ И СЛУГА

В начале игры выбирается судья, который внимательно наблюдает за всеми действиями ребят. Остальные игроки делятся на пары – один в роли «короля», другой – его «слуги». «Король» должен четко и ясно отдавать приказы, а «слуга» – быстро и точно их выполнять.

Приказы могут быть разными; например, «слуге» надо развеселить «короля» любым способом, потом – рассказать ему сказку, спеть песню и т. д. Судья внимательно наблюдает за всеми. Победителем станет тот «король», который сможет заставить «слугу» исполнять приказы особенно старательно. Затем игроки меняются местами, «короли» становятся «слугами» – и наоборот.