

## Игры для ивента 4 октября 2020

### «Цвет настроения».

Пусть участники расскажут, какого цвета их настроение и почему.

### «Запомни вещи»

На стол выкладываются 15-20 различных предметов. Игрокам дается 30 секунд для того, чтобы их запомнить. После чего предметы накрываются. Каждый участник пишет то, что он запомнил. Выигрывает тот, кто больше предметов запомнил. Игру можно сделать командной, т. е. запоминает не один человек, а команда; выигрывает команда, которая назвала больше предметов.

### «Возьми и передай»

Игроки равномерно размещаются по игровому пространству. Один из игроков начинает двигаться по комнате, каким угодно образом. Затем он передает импульс другому игроку, который сразу же его принимает и начинает двигаться по комнате. Когда другой начинает двигаться, первый застывает. Помните о том, чтобы "передать" импульс.

### «Передай мячик».

Участники передают мяч по кругу необычным не повторяющимся способом.

### «Найди применение».

Объединить участников в команды не больше, чем по 7 человек. Предложить им найти как можно большее количество идей для применения предмета (зубочистка, бутылка, штопор, стакан и т.д.). Через 5 минут устроить соревнование. Команды по очереди называют свои не повторяющиеся идеи. Побеждает та, которая назовет большее количество идей.

### «Улучшатели».

Напишите 15 существительных на листках бумаги, положите их в «шляпу» или в любую емкость, вытаскивайте первое слово, затем – второе. Задача: Как улучшить первое при помощи второго?

### «Импровизация».

Взять 5 случайных вещей. Положить в центре комнаты. Предложить участникам придумать по 3 нестандартных способа их использования. Зачитывать по очереди, неповторяющиеся.

### Нарисовать яблоко

Разделите лист А4 на 8 зон и пронумеруйте их. Попробуйте нарисовать яблоко в первом квадрате. Теперь нарисуйте яблоко по-другому во второй секции. Теперь нарисуйте яблоко по-другому во всех оставшихся секциях.



### «Безумный архитектор»

Запишите на листе бумаги 10 любых существительных. Апельсин, ваза, лужайка, вода, томат - все, что приходит в голову.

Представьте, что эти 10 слов - 10 обязательных условий заказчика, которому вы проектируете дом. Нарисуйте интерьер и экстерьер дома с учетом пожеланий заказчика.

Превратите крестики в картинки.

