

**«Тимбилдинг - как средство создания комфортной
образовательной и воспитательной среды в
коллективе»**

**(сборник игр на сплочение коллектива в начальной
школе)**



Составители:

Неустроева Наталья Владимировна,
учитель начальных классов, 1 кв.категория

Саврулина Ольга Николаевна,
учитель начальных классов, 1 кв.категория

го Первоуральск
2022

В мире нет ничего лучше и приятнее дружбы;
исключить из жизни дружбу—все равно что
лишить мир солнечного света.

Цицерон

Пояснительная записка

Повышение качества образования является одной из актуальных проблем, как для России, так и для всего мирового сообщества. Государственные стандарты общего образования нового поколения предполагают внесение значительных изменений в структуру, содержание и организацию образовательного процесса, переосмысление целей, задач и результатов образования. Цель образования стала соотноситься с формированием ключевых компетентностей.

Одной из ключевых компетентностей является коммуникативная компетентность, а формирование коммуникативных умений учащихся ведет к повышению качества учебно - воспитательного процесса. Свободное владение языком, которое позволит уверенно общаться с различными людьми в различных ситуациях - это одна из новых целей, которую ставит современная жизнь перед учеником. Поэтому формирование умений связно излагать мысли в устном и письменном виде, анализировать и совершенствовать написанное, умение цивилизованно высказывать мнение по обсуждаемому вопросу, быть тактичным и убедительным в дискуссии — одно из самых важных направлений в развитии коммуникативной деятельности учащихся.

Коммуникативная компетентность не возникает на пустом месте, она формируется через обучение содержанию предмета, развитие прикладных исследовательских и социально-коммуникативных умений, личностно-ориентированный аспект учебной коммуникации. Основными источниками приобретения коммуникативной компетентности являются опыт народной культуры; знание языков общения, используемых народной культурой; опыт межличностного общения.

На опыте межличностного общения нам хотелось бы остановиться подробнее в данной работе. Обучение в школе проходит эффективно только тогда, когда ребенок адаптирован к школе, к своему классу, к самому процессу образования. Но каждый отдельный ребенок в школе испытывает массу трудностей. Эти трудности бывают явные, лежащие на поверхности, и скрытые. Среди них и сложные отношения с одноклассниками, и стрессирующее воздействие, высокие нагрузки (и, как следствие, синдром хронической усталости).

Одной из причин всех этих индивидуальных детских проблем является отсутствие благоприятного климата в детских коллективах, отсутствие самого коллектива в полном понимании этого слова. Ведь очень часто класс выступает

как группа-корпорация, но не как коллектив единомышленников. Значит, необходима определенная деятельность (как педагога, так и самих детей) по созданию этого коллектива. Такой деятельностью и является тимбилдинг.

В переводе с английского «Тимбилдинг» означает «командообразование». На самом деле, тимбилдинг – комплекс игр, с помощью которых из обычных участников со своими слабостями и недостатками формируется уверенная, надежная и сплочённая суперкоманда.

Коллектив класса – это и есть суперкоманда. Отношения в коллективе влияют на все стороны жизни, включая учебную деятельность. Конфликтные отношения между одноклассниками часто ведут к страху ответов у доски, мешают усвоению материала. Таким образом, развитие сплоченности, улучшение социально-психологического климата, формирование позитивных групповых норм важны не только для развития коллектива, но и для успешной учебной деятельности.

Формирование позитивного психологического климата детского коллектива – одна из основных задач классного руководителя.

Для младших школьников преобладающий вид деятельности — игровой. Ребенок через игру примеряет на себя социальные роли, включается в систему социальных отношений. При этом примечательно, что главным мотивом таких дидактических игр является не манипуляции с предметами, а общение детей друг с другом, их взаимодействие.

Используя дидактические игры для сплочения детского коллектива необходимо учитывать, что сплочение происходит постепенно и проходит разные стадии. Поэтому в каждом классе цели и задания, реализуемые в ходе работы над сплочением коллектива, значительно отличаются друг от друга. Педагогу важно это учитывать при выборе игры, ориентируясь на те результаты, которые он планирует получить после ее проведения.

Данный сборник содержит социально-педагогические игры направленные на сплочение коллектива: на командообразование и нахождение лидеров, игры на знакомство, игры-развлечения, которые позволяют развивать навыки конструктивного общения, умение взаимодействовать, умение слышать и слушать, умение принять человека таким, какой он есть.

Цель сборника - методическая поддержка классному руководителю в процессе деятельности над сплочением коллектива детей начальных классов.

В процессе реализации классным руководителем игр из сборника будут решаться следующие задачи:

- развивать навыки межличностного самоанализа у обучающихся;
- формировать основы коммуникативной компетенции у учащихся начальной школы;
- формировать навыки работы в группе;

- учить преодолевать психологические барьеры, мешающие полноценному самовыражению, самопрезентации;
- воспитывать товарищеские, дружеские отношения друг к другу;
- корректировать повышенную эмоциональную напряженность;
- выявлять лидерский потенциал.

В детском коллективе выделяют несколько этапов сплочения в зависимости от класса, в котором обучается ребенок.

Этапы сплочения коллектива детей в начальной школе

1 класс

В 1 классе коллектив находится на стадии зарождения. Дети мало знают друг о друге, не имеют налаженных коммуникативных связей между собой. Учитель может предлагать им игры, которые помогут ближе познакомиться, установить приятельские отношения и даже объединиться в микрогруппы (на принципах интуитивной симпатии).

2 класс

2 класс является периодом формирования основ коллектива. Именно на этом этапе наиболее часто возникают межличностные конфликты на основе разных ценностных ориентиров у детей, могут появиться «изолированные» школьники. Еще одной проблемой является проявление психологических барьеров: если первоклассники ведут себя искренне и открыто, то во втором классе у детей может возникнуть замкнутость, страхи, истеричность. Дидактические игры, проводимые с второклассниками, должны быть направлены на формирование общих правил поведения в коллективе, выработку навыков взаимодействия, решение и предупреждение конфликтных ситуаций, преодоление психологических проблем.

3 класс

В 3 классе происходит сплочение коллектива. Дети готовы выполнять общественные поручения в классе, проявляют заинтересованность в совместной деятельности. Вместе с тем именно в этот период наиболее полно раскрываются личностные качества каждого ребенка, дети осознают свою индивидуальность.

При выборе дидактических игр для данного этапа необходимо отдавать предпочтение тем, которые будут давать возможность ребенку чувствовать себя частью коллектива, показывать значимость его деятельности для всего класса, подталкивать детей к объединению в группы для достижения поставленных целей, проявлять поддержку друг другу.

4 класс

Учеников 4 класса можно охарактеризовать как сформировавшийся коллектив, члены которого проявляют заинтересованность в социально значимой деятельности и могут давать оценку поведения своих одноклассников, нести общую ответственность. В таком коллективе есть актив, который руководит жизнью класса, выделяются дети с лидерскими запросами. В дидактических играх, проводимых в 4 классе, нужно предлагать детям выступать в качестве организатора, учить их взаимопониманию и умению координировать свои поступки с одноклассниками, согласовывать общее поведение. Рекомендуются игры, в которых школьники должны придумать способ реализации поставленного задания, иметь возможность выбрать свой вариант действий. Стоит обратить внимание на сюжет игр и перейти от детских сценариев к ситуациям практической направленности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Развитию сплоченности коллектива способствуют не только игры, но и любая совместная деятельность, которая направлена на достижение общих целей. Исходя из этого, использование предложенных игр обязательно нужно дополнять проведением воспитательных часов о дружбе, взаимоподдержке, моральных качествах, реализацией социально значимых для детей коллективных творческих дел или коллективных проектов.

«Хорошая игра похожа на хорошую работу, плохая игра похожа на плохую работу», - считал А.С. Макаренко. Активное системное использование творческих игровых форм и методов в работе приведет к тому, что у вас в классе будет создан благоприятный психологический климат, способствующий творческому росту и развитию, личности ребёнка. Через умело подобранные игровые задания, упражнения развиваются и их коммуникативные навыки.

Список источников:

1. Аникеева Н. П. Психологический климат в коллективе. - М., 1989.
2. Данилков А.А. Ситуативная тревожность у детей: возникновение и генезис, диагностика и опыт преодоления. - Новосибирск, 2006.
3. Данилкова А.А., Данилкова М.С. Педагогическое образование и наука//№ 8, 2009, С. 90-96.
4. Иванов И.П. Энциклопедия коллективно-творческих дел. -М., 1989. Коджаспирова, Г. М. Педагогика : учебник для академического бакалавриата / Г. М. Коджаспирова. — 4-е изд., перереб. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2015. — 719 с.
5. Кричевский Р.Л. Если вы руководитель. - М., 1996.
6. Лутошкин А.Н. Эмоциональная жизнь детского коллектива. - М.: Знание, 1978.
7. <https://www.kom-dir.ru/article/1949-idei-dlya-timbildinga>

Содержание

1-2 классы.....

3-4 классы.....

1 – 2 классы

«Здравствуй, друг»

Играющие: все присутствующие, разбившись на пары.

Суть игры: Игровые пары создают два круга: внешний и внутренний. Участники кругов стоят лицом друг к другу и повторяют за руководителем фразы, сопровождаемые определёнными жестами и мимикой:

- Здравствуй, друг! (здороваются за руку)
- Как ты тут? (хлопают друг друга по плечу)
- Ты пропал! (разводят разочарованно руками)
- Я скучал! (гладят друг друга по плечу)
- Ты пришёл! (широко разводят руками)
- Хорошо!!! (обнимаются).

После того, как все фразы произнесены и обыграны, внешний круг игроков делает шаг в сторону, таким образом, меняясь партнёрами (внутренний круг игроков стоит на месте). Игра повторяется сначала. Пары меняются партнёрами до тех пор, пока не вернуться в исходное положение кругов перед началом игры.

Игра учит: раскрепощаться, способствует положительному настрою, хорошему настроению, объединяет игроков.

«Я люблю...»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Игроки садятся в круг. Кто-нибудь из участников говорит, к примеру «Я люблю музыку». Те, кто разделяет те же интересы, должны подсесть к нему. Затем другой игрок говорит «Я люблю яблоки». Яблоколюбцы подбегают к этому человеку и т.д. (Группы могут быть созданы по вкусам, пристрастиям, увлечениям, по цвету одежды и т.д.)

Игра учит: умению общаться одновременно с большим количеством людей, помогает игрокам сблизиться и больше узнать друг о друге.

«Вот я какой!»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Игроки встают в круг. Руководитель даёт задание: каждый участник, по очереди, должен громко и чётко назвать своё имя и одно из качеств человека, присущее данному игроку, которое начинается на ту же букву, что и имя. Например, «Дмитрий – добрый», «Ольга – обаятельная», «Сергей – самоуверенный» и т.д.

Игра учит: не бояться собственного мнения; осмыслению своего внутреннего «Я»; развивает навыки коммуникативного общения.

«Сходство и различие»

Играющие: все присутствующие, разбившись на пары.

Суть игры: Все игровые пары встают в круг, лицом друг к другу. По команде руководителя внешний круг игроков начинает движение по часовой стрелке, внутренний – против часовой стрелки. После того, как прозвучит команда ведущего «Стоп!», все останавливаются, смотрят на своего партнёров в паре и выполняют следующее задание: игроки внешнего круга должны сказать, чем их пара похожа, игроки внутреннего круга – чем их пара отличается.

Игра учит: умению сравнивать и оценивать себя и других, находить единомышленников, способствует сближению коллектива.

«Кюри - кюри»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Все участники закрывают глаза. Руководитель рассредоточивает всех участников в разные точки игрового поля и выбирает одного человека – Кюри, который открывает глаза. Кюри не должен двигаться и говорить. По команде руководителя все начинают хаотичное движение по игровому полю с закрытыми глазами и, прикоснувшись к кому-нибудь произносить «Кюри-кюри». Если ему отвечают тем же, значит, он должен искать дальше, если ему не отвечают, значит, это Кюри. Этот человек хватается Кюри за руку, открывает глаза и становится рядом с Кюри. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не найдут Кюри.

Игра учит: умению доверять партнёрам, играть честно, по правилам; позволяет развить дружеские отношения между игроками.

«В чём я хорош»

Играющие: все присутствующие.

Подготовительный этап: подготовьте одинаковые листы бумаги, цветные карандаши, краски, фломастеры, маркеры, ножницы для каждого игрока.

Суть игры: Все участники игры выполняют задание руководителя: «Прошу вас нарисовать на данных вам листочках то, в чём вы себя считаете лучшими, (это может быть умение шутить, знакомиться, танцевать, читать книги, играть на гитаре и т.п.). Наклон листа, его положение в пространстве вы определяете сами: рисунок может быть в виде ромба, треугольника, квадрата, круга, выполнен в технике оригами». На выполнение задания отводится 15-20 минут. После того, как все завершили, каждый участник объясняет смысл нарисованного, расшифровывая детали рисунка.

Игра учит: осмыслению своего внутреннего «Я», своего внутреннего мира; более близко знакомиться с остальными игроками, искореняет излишнюю застенчивость детей.

«Встань в круг»

Играющие: все присутствующие, разделившись на несколько команд.

Суть игры: На игровом поле чертятся круги по количеству команд. Все участники имеют свои номера. По команде руководителя участники закрывают глаза. Руководитель и его помощники расставляют в кругах определённые номера и меняют всех игроков местами. По сигналу, открыв глаза, члены каждой команды должны как можно быстрее найти свой круг с номером.

Игра учит: коллективизму, взаимопомощи, товариществу, дружбе.

«Снежный ком»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Участники рассаживаются в круг так, чтобы каждого было видно. Первый игрок называет своё имя, а рядом сидящий должен произнести имя своего соседа (первого игрока) и своё. Следующий игрок называет имя первого, второго игрока и своё и т.д. Игра заканчивается тогда, когда будут названы имена всех присутствующих.

Игра учит: общению, развивает зрительную и слуховую память; раскрепощает игроков.

«Машины»

Играющие: все присутствующие, разбившись на пары: «водитель» и «машина».

Суть игры: Пары игроков выстраиваются в круг на игровом поле. По команде руководителя «машины» закрывают глаза и начинают хаотичное движение по игровому полю, а «водители» в это время должны управлять «машинами» так, чтобы те не столкнулись. Через некоторое время «водители» и «машины» в паре меняются местами.

Игра учит: умению доверять партнёру, снимает напряжение, сближает игроков.

«Верёвочка»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Два человека натягивают верёвку. Остальные участники выстраиваются в колонну и, держась за руки, поочерёдно переходят **через** верёвку. Следующее задание колонне: поочерёдно пройти **под** верёвочкой. Уровень верёвки над полом постоянно меняется. Руки игрокам в колонне расцеплять нельзя.

Игра учит: дружбе, взаимопомощи, умению выполнять задание коллективно, слаженно.

«Молекулы»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Во время игры все участники беспорядочно двигаются по игровому полю, а руководитель каждые 1-2 минуты называет любую цифру от 1 до 10. Например, «три». Это значит, что все участники должны образовать группы из трёх человек. Те, кто остались (два или один человек) выбывают. Игра заканчивается тогда, когда больше нет вариантов цифр.

Игра учит: не бояться общения, быстро ориентироваться, находить единомышленников.

«Острова»

Играющие: все присутствующие.

Подготовительный этап: подготовьте отдельные листы газеты для каждого участника, магнитофон, соответствующие музыкальные записи.

Суть игры: Каждому игроку раздаётся по одному листу газеты, которые кладутся на пол. Каждый встаёт на свой лист и танцует под музыку, не сходя с газетного листа. Через 1,5 - 2 минуты руководитель забирает пять листов. Тот, кто остался без листа, должен попроситься к другому.

Игра учит: толерантности, пониманию, отзывчивости, коллективизму.

«Гражданская оборона»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Руководитель сообщает игрокам «Нам грозит опасность!» и ставит задачу объединиться и защитить слабых. «Слабые» должны находиться в центре круга, сильные - снаружи.

Игра учит: реально оценивать свои силы и возможности, умению ориентироваться в конкретной ситуации и действовать сообща.

«Паровозики»

Играющие: все присутствующие, разбившись на группы по 8-10 человек – «паровозики».

Суть игры: Каждая группа игроков встаёт в шеренгу в затылок друг другу, руки на согнутых локтях впереди стоящего. Руководитель объясняет, что каждый «паровозик» должен пройти определённый маршрут, не «рассыпаясь» и не размыкая рук. Через несколько минут маршруты меняются.

Игра строится таким образом, чтобы каждый участник смог побывать вначале «паровозика», затем в середине, затем в конце.

Главный вопрос к обсуждению: где вам было комфортнее: вначале «паровозика», в середине или в конце? (Обычно, тем, кому бывает комфортнее в конце «паровозика» – это ребята с потенциалом руководителей, тем, кому бывает комфортнее в середине – «исполнители» и те, кому бывает комфортнее в начале – «рискованные исполнители»).

«Змейка»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Играющие выстраиваются в колонну, каждый держится за пояс впереди стоящего. Последний человек в команде – «хвост», а первый – «голова». Задача «головой» – поймать «хвост», а «хвоста» – убежать от «головой». При этом «тело» не должно распадаться. Когда «голова» поймает «хвост», последний игрок становится «головой», а предпоследний становится «хвостом», либо выбирают новую «голову» и «хвост».

Игра учит: действовать единой командой, уметь прислушиваться к мнению других, уметь прийти на помощь в нужный момент.

«Ровный строй»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Игроки выстраиваются в шеренгу нога к ноге. Задача игроков состоит в том, чтобы пройти определённый участок игрового поля любым способом, но, не разъединив ноги. Как только кто-нибудь разъединяет ноги, вся шеренга начинает движение сначала.

Игра учит: выполнять задания коллективно, сплочённо, дружно и слаженно.

«Домики»

Играющие: все присутствующие, разбившись на группы по три человека: двое – «домик» и один - «житель».

Суть игры: Выбирается один игрок – ведущий, цель которого стать либо «домиком», либо «жителем» посредством трёх команд:

1. Команда «Домики!» - игроки-«домики» оставляют своих «жильцов» и ищут новых;
2. Команда «Жители!» - игроки- «жители» выбегают из «домиков» и ищут себе новые;
3. Команда «Землетрясение!» - все игроки-«домики» распадаются и вместе с игроками- «жителями», двигаясь беспорядочно, либо создают «домик», либо становятся «жителями».

Тот, кто остаётся один, становится ведущим.

Игра учит: умению идти на контакт с незнакомыми или малознакомыми сверстниками, способности предвидеть действия членов коллектива.

«Два берега»

Играющие: все присутствующие, разбившись на три команды: два «берега» и «река».

Суть игры: Команды выстраиваются параллельно – «берег» - «река» - «берег». Правый «берег» решает, что сказать левому (слово или словосочетание) и по команде руководителя начинает передавать сообщение (громко произносит вслух). Задача «реки» – не дать услышать левому «берегу», то, что хочет сказать правый. (Можно кричать, топтать, махать руками). Левый «берег» должен услышать то, что хочет сказать правый. Как только левый «берег» понял и услышал сообщение, команды меняются ролями.

Игра учит: оценивать чужое и своё поведение, предвидеть его возможные последствия, действовать единым коллективом.

«Картошка»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Выбирается один «фермер», а все остальные участники – «картофелины». Вся «картошка» собирается в кучу, крепко держась друг за друга. Задача «фермера» - «выкопать» (выдернуть) весь «урожай», а

«картофелинам» нужно не отдавать собратьев в руки «фермера». Как только кого-нибудь из «картофелин» выдёргивают, он тоже становится «фермером» и помогает первому «фермеру». Игра заканчивается, как только «выкапывается» весь «урожай».

Игра учит: правилам взаимоотношений человека с коллективом, замечать эмоциональное состояние других людей и в соответствии с ним строить общение, контролировать свои эмоции, чувства и проступки.

«Азбука»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Каждый участник получает карточку с одной из букв алфавита. Руководитель произносит то или иное слово, словосочетание или предложение. Игроки-буквы должны быстро собраться и встать так, чтобы получилось то, что говорит руководитель.

Игра учит: навыкам быстрого реагирования, правилам взаимоотношений в коллективе.

«Давайте познакомимся»

Играющие: все присутствующие, разделившись на две группы

Суть игры: Каждая группа играющих представляет собой, какие либо предметы (лампочки, столы, апельсины, кроссовки и т.д.) и готовят ряд вопросов для другой группы. Затем организуется «пресс-конференция», в которой принимают участие обе стороны. Например: за стол садятся «две лампочки» и «две пары кроссовок». Все остальные начинают задавать им вопросы, соответствующие выбранному образу. Выигрывают те участники, чьи вопросы и ответы окажутся наиболее оригинальными и интересными.

Игра учит: навыкам и правилам коммуникативного общения, развивает фантазию, воображение.

Игра «Говорящие руки»

Цель: эмоционально-психологическое сближение участников. Участники образуют два круга: внутренний и внешний, стоя лицом друг к другу. Ведущий дает команды, которые участники выполняют молча в образовавшейся паре. После этого по команде ведущего внешний круг двигается вправо на шаг.

Варианты инструкций образующимся парам:

1. Поздороваться с помощью рук.
2. Побороться руками.
3. Помириться руками.
4. Выразить поддержку с помощью рук.
5. Пожалеть руками.
6. Выразить радость.
7. Пожелать удачи.
8. Попрощаться руками.

Игра «Гусеница»

Ведущий сообщает, что сейчас мы с вами будем одной большой гусеницей и будем все вместе передвигаться по этой комнате. Постройтесь цепочкой, руки положите на плечи впереди стоящего. Между животом одного играющего и спиной другого зажмите воздушный шар или мяч. Дотрагиваться руками до воздушного шара (мяча) строго воспрещается! Первый в цепочке участник держит свой шар на вытянутых руках. Таким образом, в единой цепи, но без помощи рук, вы должны пройти по определенному маршруту. Обсуждение: что вы испытывали при выполнении задания?

Игра «Узел дружбы»

Ведущий предлагает сесть детям в круг. Протягивает свои руки в центр круга. Дети кладут свои ладони на ладонь ведущего так, чтобы получилось крепкое пожатие «узел дружбы», которое никому не разжать. «Давайте скажем друг другу, как мы скучали, как мы друг друга любим. Если дети немного затрудняются, может начать ведущий.

Игра «На что похоже настроение»

Участники игры по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Начать сравнения лучше учителю: «Мое настроение похоже на белое пушистое облачко в спокойном голубом небе, а твое?» Упражнение проводится по кругу. В конце игры дети обобщают – какое же сегодня у сего класса настроение: грустное, веселое, смешное, злое и т. д.

Игра «Сиамские близнецы»

Дети разбиваются на пары, встают плечом к плечу, обнимают друг друга одной рукой за пояс, одну ногу ставят рядом. Чтобы третья нога была «дружной», можно две ноги скрепить веревочкой. Теперь они сросшиеся близнецы: 2 головы, 3 ноги, одно туловище и 2 руки. Близнецам предлагается: походить по помещению; присесть; лечь, встать; нарисовать что-то и т. п.

Игра «Водяной»

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами: «Водяной, водяной, что сидишь ты под водой, выйди на минуточку, поиграем в шуточку». Круг разбегаются (на несколько шагов) и все останавливаются. «Водяной», не открывая глаз, ищет одного из играющих, его задача — определить, кто перед ним. «Водяной» может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, они меняются местами.

Игра «Оркестр»

Ведущий — дирижёр. Когда он поднимает руки вверх, дети поют (любую гласную букву) очень громко, чем ниже опускает руки, тем тише поют дети, когда руки опускает «по швам» — дети молчат. Дирижирование происходит в произвольной форме, можно резко поднимать и опускать руки.

Игра «Карандаш в стакане»

Дети встают плотно в круг, один в центр. Ему говорят, ты – карандаш, а мы стенки стакана, которые тебя удержат. Можешь наклоняться в любую сторону, а мы тебя будем держать.

3 – 4 классы

«Менялки»

Цель. Развивать коммуникативные навыки, активизировать детей.

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего – тот выносит свой стул за круг. Получается, что стульев на один меньше, чем играющих. Далее ведущий говорит: «Меняются местами те, у кого... (светлые волосы, часы и т.п.)». После этого, имеющие названный признак, быстро встают и меняются местами, а водящий старается занять свободное место. Участник игры, оставшийся без стула, становится водящим.

«Мост дружбы»

Учитель просит детей образовать пары, придумать и показать какой-нибудь мостик (при помощи рук, ног, туловища). Например, соприкоснувшись головами или ладошками. Затем он спрашивает, кто из детей хотел бы построить мостик втроем, вчетвером и т. д., до тех пор, пока будут находиться желающие. Заканчивается упражнение тем, что все берутся за руки, поднимают их вверх, изображая «Мост дружбы».

"Поиграем?"

Играющие: небольшие группы по 6-8 человек.

Суть игры: ведущий предлагает самые разнообразные задания:

- построиться в ряд в соответствии с алфавитом по первой букве имени;
- построиться в ряд в соответствии с алфавитом по последней букве имени (фамилии, по второй букве и т. д.);
- найти свой способ построения группы.

Вопросы к обсуждению: какая группа быстрее реагирует на задания? Какая группа нашла наиболее интересный способ самоклассификации? В какой группе появился явный «командир»? Кто ощущает себя «командиром», а кто «подчинённым»? и т. д.

Игра учит: открытому взаимодействию с окружающими, нахождению путей для взаимной поддержки в группе людей, умению проявить лидерские качества.

"Прогулка с компасом"

Играющие: все присутствующие, разбившись по парам.

Суть игры: Участники разбиваются на пары, где есть ведомый ("турист") и ведущий ("компас"). Каждому ведомому (он стоит впереди, а ведущий сзади, положив партнеру руки на плечи) завязывают глаза. Необходимо пройти все игровое поле вперед и назад, при этом "турист" не может общаться с "компасом" на вербальном уровне. Ведущий (компас) движением своих рук помогает ведомому держать направление, избегая препятствий — других туристов с компасами.

Вопросы к обсуждению: опишите ощущения человека с завязанными глазами, который вынужден полагаться на своего партнера. Что способствовало или что мешало чувству доверия? Как ведущие помогали своим ведомым?

Игра учит: умению доверять партнёру, работать в паре, сообща, снимает страх перед неизвестным.

"Другое, чужое, неизвестное"

Играющие: все присутствующие.

Подготовительный этап: подготовьте карточки двух видов: на одних карточках обозначены наименования (людей и предметов), на других — ряд вопросов. Например, наименования: лягушка, утёс, коротышка, дылда, толстяк, йог, помидор, чукча, китаец, человек с легким характером, человек с тяжелым характером, мальчишка 12 лет, 15-летняя барышня, учитель, проработавший в школе 15 лет, и т. д. Вопросы: ваша любимая еда? Что вы любите делать больше всего на свете? Чем вас можно рассмешить? Какими словами вас можно сделать счастливым? Печальным? Злым? Гордым? Уверенным? И т. д.

Суть игры: Добровольцам раздаются карточки с названиями. Участники игры оповещают группу о своем наименовании. Затем им задаются вопросы, на которые они должны ответить в соответствии со своим новым положением. Например, Галина получила карточку с названием "лягушка". На вопрос "Твоя любимая пицца?" она уверенно отвечает: "Мухи!"

Вопросы к обсуждению: легко или трудно показалось для вас прокатиться "в чужих санях"? Почему все-таки нам иногда так хочется оказаться не "в своих санках"?

Игра учит: умению принять иной образ жизни, как бы он ни был далек от нашего собственного.

"Узнай меня!"

Играющие: все присутствующие.

Подготовительный этап: подготовьте по два листа бумаги на каждого участника, карандаши, фломастеры, ручки.

Суть игры: каждый участник рисует на одном листке автопортрет (можно для узнавания подчеркнуть детали внешности, одежды и пр.), а на другом пишет не меньше 10 слов, которые по-разному характеризуют его образ жизни

(например, баскетбол, привлекательность, счастье, любит молодежную эстраду и т. д.).

Затем все листы с портретами складываются в одну стопку, а с характеристиками — в другую.

Каждый из участников наугад берет листок из любой стопки и ищет соответствующий ему в другой стопе. При этом желательно обосновать свой выбор.

Вопросы к обсуждению: что труднее: установить портретное или внутреннее сходство? Можно ли некоторые характеристики (или портреты) отнести ко многим людям? Почему — да или почему — нет? Что различает людей? Хорошо ли, что люди отличаются друг от друга? Почему — да или почему — нет?

Игра учит: наблюдать, анализировать, сопоставлять, для того чтобы уметь принять человека.

"Бунтари и подданные"

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Игровое поле становится королевством. Выбирается король или королева. В руки ему (ей) дается символ власти: мяч. Король (или королева) неподвижны, т. е. они не могут передвигаться по полю. Остальные — бунтари — свободны в своих передвижениях. Однако король или королева имеют возможность привлекать бунтарей на свою сторону, делая их убежденными сторонниками королевской власти — подданными. Для этого королеве необходимо попасть мячом в любого из игроков. Новоявленный подданный с этих пор не может передвигаться, однако он способен "отмечать" мячом новых подданных. Передача мяча осуществляется через королеву.

Вопросы к обсуждению: легко ли менять убеждения по мановению царственной руки? Что можно сделать, чтобы избежать удара мячом? Как осуществлялся процесс увеличения числа подданных? Были ли подданные-добровольцы? Как осуществлялась связь и управление между сторонниками монархии? А между бунтарями? и т. д.

Игра учит: умению отстаивать свои интересы, не бояться проявить себя, быть активным

«Фигуры»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Участники становятся в круг. Внутри круга натягивается верёвка, за которую все держатся руками. Руководитель объясняет, что необходимо, закрыв глаза, построиться квадратом (треугольником, ромбом, овалом), используя только устные переговоры. Во время игры глаза игрокам открывать нельзя.

Игра учит: организаторским навыкам, развивает воображение и внимательность, может выступать показателем сплочённости группы.

«Переговоры»

Играющие: все присутствующие, разбившись на пары.

Суть игры: Пары встают спиной друг к другу (игроки в парах не знают, кто стоит у них за спиной). Руководитель объясняет, что каждая пара должна договориться и определить место, время и цель встречи, которая должна состояться через несколько минут в пределах игрового поля. Участникам запрещается оборачиваться. После этого руководитель отдаёт команды: «Всем закрыть глаза!», «Разойтись!», «Открыть глаза!». Игроки должны найти свою пару.

Игра учит: развивает навыки коммуникативного общения, выявляет лидеров в каждой паре.

«Почувствуй и пойми»

Играющие: все присутствующие, разбившись на пары.

Подготовительный этап: подготовьте по два фломастера для каждой пары игроков.

Суть игры: Играющие встают парами лицом друг к другу и берут закрытые колпачками фломастеры указательными пальцами рук следующим образом: первый фломастер удерживается указательным пальцем правой руки первого игрока и указательным пальцем левой руки второго игрока; второй фломастер удерживается указательным пальцем левой руки первого игрока и указательным пальцем правой руки второго игрока. Руководитель объясняет, что пары должны совершать руками произвольные движения, но двигать ими так, чтобы фломастеры не упали. Через 3-4 минуты тоже самое задание выполняется с закрытыми глазами.

Игра учит: доверию, умению понимать партнёра без слов, оценивать и предвидеть своё и чужое поведение.

«Я тебе рад!»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Все играющие становятся в позу «осторожности» (глаза закрыты, руки вытянуты перед собой ладонями вперёд). По команде руководителя игроки начинают хаотичное движение по игровому полю. Задание: тому человеку, с которым столкнёшься, нужно показать, что ты ему рад. Делать это нужно молча, без слов. Можно использовать объятия, пожатие рук, похлопывание по плечу и т.п.

Игра учит: умению раскрепощаться, быть раскованным, снимает внутреннее напряжение перед общением, объединяет игроков.

«Круги дружбы»

Играющие: все присутствующие, разбившись на две части.

Суть игры: Играющие образуют два круга – внутренний и внешний. «Круги» становятся спинами друг к другу. Игроки, стоящие во внешнем круге по сигналу руководителя начинают движение приставными шагами по часовой

стрелке, а игроки, стоящие во внутреннем круге – против часовой стрелке. По команде руководителя «Стоп!» все останавливаются и каждая пара, стоящая спиной друг к другу, поворачиваются лицом, приветствуют друг друга и говорит друг другу что-нибудь приятное. Например, «Здравствуйте, Вы сегодня прекрасно выглядите», «Доброе утро, как ласково сегодня светит солнце, неправда ли?»

Игра учит: общению, активности, доброжелательному отношению к сверстникам; помогает раскрепостить, объединить и сдружить коллектив.

«Пойми меня»

Играющие: все присутствующие, разбившись на пары.

Подготовительный этап: подготовьте альбомные листы и два маркера разного цвета для каждой пары игроков.

Суть игры: Каждая пара игроков на листе бумаги должна нарисовать рисунок. Сделать это игроки должны, не произнося ни одного слова, не сговариваясь и не обсуждая рисунок заранее. Рисуют по одному предмету или детали друг за другом: начинает один, второй продолжает, затем снова рисует первый, затем второй и т. д. Игра начинается по команде руководителя.

Игра учит: умению понять ход мыслей партнёра, выражать свои мысли без слов, формирует лидерские позиции.

«Остров сокровищ»

Играющие: все присутствующие, разбившись на пары.

Подготовительный этап: подготовьте два альбомных листа и два маркера разного цвета для каждой пары игроков.

Суть игры: Играющие пары садятся спиной друг к другу. Один игрок на своём листе схематично рисует карту острова сокровищ. Через 2-3 минуты второй игрок должен по его объяснениям нарисовать точную копию этой карты. Общаться можно только вербально. Поворачиваться лицом друг к другу нельзя.

Игра учит: умению точно и грамотно доносить информацию до слушающих, развивает навыки коммуникативного общения, выявляет лидеров в каждой паре.

«Варианты»

Играющие: все присутствующие.

Подготовительный этап: подготовьте одинаковые листы бумаги для каждого игрока.

Суть игры: Играющие должны выполнить следующие инструкции руководителя: возьмите лист бумаги, закройте глаза, сложите лист пополам, оторвите верхний левый угол, сложите лист ещё раз пополам, оторвите правый нижний угол, снова сложите лист пополам, оторвите правый верхний угол. Откройте глаза, разверните лист и посмотрите, что получилось у вас и ваших товарищей.

Игра учит: пониманию того, что все люди – индивидуальны; умению принять другого таким, какой он есть.

«Кенгуру»

Играющие: все присутствующие, разбившись на пары.

Суть игры: Пары игроков встают по кругу спиной друг к другу. Руками обхватывают руки партнера («в замок» подмышками), головы повернуты внутрь круга. Пары одновременно говорят любое число от 1 до 9. Эти числа складываются, и столько раз пара должна попрыгать.

«Запрещено движение»

Цель. Учить играм с четкими правилами, которые организуют, дисциплинируют, сплачивают, развивают быстроту реакции и вызывают эмоциональный подъем. Дети стоят лицом к ведущему. Под музыку с началом каждого такта они повторяют движения, которые показывает ведущий. Затем выбирается движение, которое нельзя выполнять. Тот, кто нарушит этот запрет, выходит из игры. Вместо показа движения можно называть вслух цифры. Участники игры повторяют хором все цифры, кроме одной запрещенной, например цифры 5. Когда дети ее услышат, они должны будут хлопнуть в ладоши (или покружиться на месте).

«Теремок»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Один из участников становится Мышкой-Норушкой и заходит в импровизированный теремок. Все остальные участники по очереди представляются животными (возможно овощами, фруктами, предметами интерьера и т.п.) и объясняют почему их можно пустить жить в теремок.

«Пицца»

Играющие: все присутствующие, разбившись на пары: «повар» и «противень».

Суть игры: Пары игроков садятся в круг: «противень» на четвереньки, а «повар» сзади. Игроки должны сопровождать определёнными действиями (пантомимой) следующие инструкции руководителя: «Сначала на спину «противня» сыпется мука, затем добавляют воду, мешают тесто, раскатывают его, затем поднимают края, кладут начинку (сыр, помидоры, майонез, мясо, оливки, грибы и т.д.) После этого «пиццу» ставят в духовку, и после выпечки съедают». Затем игроки меняются местами, и игра повторяется.

«Письмо»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Создаётся круг и каждый берётся за руки. Выбирается ведущий, который встаёт в центр круга и закрывает глаза. В это время один из игроков поднимает руку и выступает в роли отправителя письма. Передвигается по кругу путём пожатия рук (по очереди друг за другом). Письмо начинает движение после того, как ведущий открывает глаза. Ведущий должен поймать

письмо за три попытки, указав на того, у кого оно окажется (чью руку пожали последней).

«Киллер»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Создается круг и выбирается ведущий – «шериф». Все закрывают глаза, кроме одного – «заказчика», который выбирает «киллера». «Заказчик» становится в круг «жертв», и все открывают глаза. «Киллер», моргая жертве», убивает её, и та должна сесть на корточки. Но «киллер» не должен попасться «шерифу». Цель «шерифа» - найти «киллера» прежде, чем он убьет всех, включая «заказчика». Как только «киллер» пойман, он становится «шерифом», а последний выступает в роли «заказчика».

«Актёрское мастерство»

Играющие: все присутствующие. Играть можно всем сразу или разбившись на команды.

Суть игры: Руководитель предлагает играющим выполнить следующие задания:

Показать звуками, мимикой и жестами, например: скрип дверей; кипящий чайник;

заводящийся транспорт; вентилятор; листание книги; как бьётся стекло; как жарится котлета; как лыжник идёт по снегу.

Сесть так, как садится: обезьяна; пчела на цветок; космонавт в скафандре; один из трёх толстяков; страстный болельщик футбола; очень усталый человек.

Изобразить походку человека: хорошо пообедавшего; у которого жмут ботинки;

неудачно пнувшего кирпич; артиста балета; туриста, несущего тяжёлый рюкзак; с острым приступом радикулита.

Попрыгать, подражая: воробью; кенгуру; лягушке; кузнечiku; бегемоту.

«Юные таланты»

Играющие: все присутствующие. Играть можно всем сразу или разбившись на команды.

Суть игры: Играющие выполняют следующие задания руководителя:

Строчку из песни «Антошка, Антошка, пойдём копать картошку...»:

- прогавкать;
- промяукать;
- промычать;
- прокрякать;
- прохрюкать.

Изобразить танец:

- маленьких котят;
- маленьких жеребят;
- маленьких поросят;

- маленьких обезьян.

Инсценировать сказку «Курочка Ряба», если она:

- комедия;
- драма;
- фильм ужасов;
- балет.

«Тигр в клетке»

Играющие: все присутствующие, разбившись на две команды.

Суть игры: На игровом поле чертится круг, подразумевающий клетку. В центре круга находится один из игроков первой команды – «тигр». Остальные участники из противоположной команды вбегают в круг и выбегают из круга, «дразня тигра». «Тигр» старается их схватить, но делать это он может в пределах клетки. Игра заканчивается, когда тигр поймает больше 2/3 участников команды.

«Слоги»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Игроки обмениваются слогами, перебрасывая друг другу мяч. Например, первый говорит «да», второй добавляет «ча». И так до тех пор, пока кто-нибудь не запнётся, не сможет составить слово.

«Маска, я вас знаю»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: На одного из участников игры надевается маска, которую он не видит. Ему предоставляется возможность задать наводящие вопросы, на которые все остальные игроки отвечают только «да» и «нет». Определить, какая это маска, участнику нужно за определённое время или количество наводящих вопросов.

Игра «Счёт до десяти»

Цель: прочувствовать друг друга, понять без слов и мимики.

Ход игры. «Сейчас по сигналу «начали» вы закроете глаза, опустите голову вниз и попытаетесь посчитать от одного до десяти. Но хитрость состоит в том, что считать вы будете вместе. Кто-то скажет «один», другой человек скажет «два», третий скажет «три» и так далее. Однако в игре есть одно правило: слово должен произнести только один человек. Если два голоса скажут «четыре», то счет начинается сначала. Попробуйте понять друг друга без слов.

