

Игры на сплочение

Любая игра способствует установлению определённого микроклимата. В этой главе мы предлагаем Вам игры, способствующие укреплению контактов между детьми на социальном уровне и социализации личности ребёнка наиболее приятным для него способом.

Узнай, кого нет

Все участники закрывают глаза, а в это время ведущий трогает кого-нибудь за плечо. Тот, кого он тронул, бесшумно уходит. По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назовет отсутствующего игрока, тот выигрывает.

Счёт до 10

Все участники сидят в кругу с закрытыми глазами. Задание: посчитать до 10, при этом каждое число называет кто-то один (не договариваясь между собой). Если одновременно назвали одно и то же число несколько человек, то счёт начинается заново.

Слон

Все участники за ограниченное время (1-2 мин.) должны выложить из веток на полу (палочек, пуговиц, шишек и других мелких предметов) изображение слона. Главное условие – задание выполнять в полной тишине.

Паровозик

Все участники встают паровозиком, закрывая глаза игроку, стоящему впереди. Таким образом, открытые глаза остаются у последнего игрока, а свободные руки – у первого. Перед паровозом задача: достать определённый предмет, который ведущий помещает в комнате после того, как играющие закрыли глаза. Последний игрок руками поворачивает паровозик, т. е. руководит им. По цепочке эти движения передаются всему паровозу, и он начинает двигаться. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок не возьмёт в руки спрятанный предмет.

Треугольник, квадрат...

Все участники с закрытыми глазами стоят в кругу и держатся за руки. Ведущий (вожатый) просит: « Дети! В полной тишине, без слов, постройте треугольник, ...квadrat,..ромб и т. д.»

«Океанский» круг

Все участники встают в «океанский» круг друг за другом в одном направлении (левая рука на плече соседа, правая – на пояс соседа). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем сделать вместе шаг правой ногой, а дальше - ваша фантазия.

Скалолаз

Участники встают на скамейку плотно друг к другу, взявшись под локотки. По очереди каждый игрок проходит по краю скамейки, держась за стоящих на ней людей, не отступаясь и не сталкиваясь со скамьей игроков.

Кис – брысь – мяу

Выбирают одного из участников (галящего), он стоит спиной к игрокам. Ведущий показывает рукой на любого игрока противоположного пола (по отношению к галящему) и спрашивает: «Кис?» Если галящий отвечает: «Брысь!», - то ведущий показывает на другого игрока, задавая тот же вопрос. Если ответ: «Мяу!», - то ведущий спрашивает, что должен сделать этот игрок в паре с галящим (или предлагает галящему вытянуть задание из шапки). Пара выполняет задание (танцует, рисует связанной парой ног, изображает известный памятник и др.) Далее галящий идёт к игрокам, а вызванный игрок становится галящим.

Каблук

Все участники располагаются рядами (ряд мальчиков, ряд девочек) лицом друг к другу на расстоянии 2-3 метров. Девочки совещаются и распределяют, кто, какого мальчика загадал. Мальчики по очереди подходят к ряду девочек, стараясь разыскать ту, которая их загадала. Для этого мальчик проходит около девочек и топает ножкой рядом с той, которая, по его мнению, его загадала. Если выбор мальчика - правильный, то девочка и мальчик идут танцевать; если мальчик ошибается, то девочка в ответ тоже стучит каблук, а мальчик возвращается на место ждать следующей попытки.

Проводник

Ребята выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу. Вожатый объясняет правила:

Нельзя разговаривать.

У всех, кроме последнего, закрыты глаза.

Последний человек – машинист поезда.

Хлопок по левому (правому) плечу – поворот влево (вправо).

Хлопок по обоим плечам – вперёд.

Двойной хлопок по обоим плечам – назад.

Хлопок по обоим плечам дробью – стоп.

Задача машиниста: провести паровозик несколько поворотов (о направлении пути сообщает вожатый). Для продолжения игры последний участник становится впереди всех.

Тайный друг

На отдельных листах бумаги вожатый пишет имена и фамилии всех детей отряда (имена и фамилии девочек - в одной коробке, мальчиков - в другой), по жребию мальчики вытягивают девочек, а девочки – мальчиков, затем в течение установленного времени (1 – 5 дней) тайно делают этим детям приятные сюрпризы. Главное условие – все должны сохранять тайну.

По истечении времени весь отряд собирается в одном месте, где вожатый (возможно с творческой группой) преподносит сюрприз уже всему отряду (развлекательное шоу, вечер песни у костра и т. д.) По окончании вожатый вместе с детьми выясняет, все ли участники раскрыты, а также анализирует целесообразность, эффективность и необходимость игры «Тайный друг», возможно совместно принимают решение сделать сюрприз соседнему отряду, лагерю и т. д.

«Я люблю тебя за то...»

Участники становятся или садятся в два круга – внутренний (мальчики) и внешний (девочки), парами навстречу друг другу. Пары берутся за руки(по выбору- за локти, или обнимают друг друга)и говорят шёпотом друг другу, какое качество они ценят больше всего в этом человеке. При этом начинают с обязательной фразы: «(Имя участника), я люблю тебя за то...» Чем подробнее объяснение, тем лучше выполнено задание. Вожатый обязательно играет с детьми. Через 10-15 секунд внешний круг делает шаг вправо и пары, сменившись, повторяют всё сначала. По окончанию игры – анализ ощущений.

Я люблю тебя, милочка

Участники садятся в круг. Задание: все по цепочке говорят друг другу слова: «Я люблю тебя, милочка (милок), но улыбнуться тебе не могу». При этом, когда произносят указанные слова, смотрят друг другу в глаза, держатся за руки и не улыбаются.

Ассоциации

Выбирают ведущего, который загадывает кого-то одного из участников. Задача остальных игроков: отгадать участника. Для этого необходимо задавать вопросы, на которые ведущий отвечает ассоциативно. Например, если это хлебобулочное изделие, то какое; если это цвет, то какой; если это музыка, то какая; если это стихотворение, то о чём и т.д., таким образом, появляется набор ассоциаций, по которым дети пробуют отгадать участника. Как только отгадали, ведущим становится игрок, которого загадывали. Игра продолжается.

Титаник

Участники сидят на скамейках. Ведущий (вожатый) начинает: «Вы находитесь на «Титанике», который начинает тонуть. Ваша задача: спасти как можно больше людей. Итак, под воду уходит правый борт, левый и т. д.». При этом ведущий обозначает, сколько места остаётся, а дети стараются поместиться на предложенной площади. Игра продолжается до тех пор, пока обозначенная вожатым площадь не станет предельно маленькой.