

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Нижневартовска детский сад №29 «Елочка»

**«Картотека игр на развитие сотрудничества
для детей в старшей группе»**

**Воспитатель:
Алексеева Ю.Н.**

г. Нижневартовск, 2023 г.

«Картотека игр на развитие сотрудничества для детей в старшей группе»

Выделяются следующие виды игр, помогающие постепенному введению ребенка младшего дошкольного возраста в коллектив сверстников:

1. подвижные игры - забавы и хороводы

Направлены на развитие доброжелательных отношений между малышами в совместной деятельности и на сближение детей и взрослого;

2. игры с ролью

С одной стороны, действуя в соответствии с тем или иным образом героя, ребенок легче справляется со многими задачами, учится незаметно для себя; с другой стороны, активизируется воображение детей, способствуя развитию более сложных форм совместных творческих игр;

3. игры - задачи

Игровой замысел здесь опирается на интерес ребенка к умственной деятельности. Обучающая задача составляет саму суть игры. ее решение становится условием игрового общения детей друг с другом;

4. игры - соревнования

В них ребенок может сравнить себя с другими. Они подготавливают детей к правильной оценке своих возможностей и достижений.

Цели и основные задачи:

- Развивать отношения, построенные на равноправии или готовности (способности) конструктивно решать проблемы, связанные с занимаемым положением (статусом) в группе, помочь детям ощутить единение с другими.
- Развивать открытость, умение выражать интерес друг к другу и свое отношение к другим.
- Показать детям, что значит взаимное признание и уважение.

- Развивать коммуникативные навыки и умение без насилия разрешать конфликты.
- Вызывать заинтересованность в общей цели.
- Развивать готовность внести свою лепту в общее дело.
- Развивать готовность идти друг другу навстречу.
- Учить проявлять терпение к недостаткам других.
- Учить умению считаться с интересами других.

«Радиоэфир» (с 5-6 лет)

Цели: Стимулирование способности активного слушания. Воспитание культуры устной речи (ясного и грамотного изложения своих мыслей). Формирование навыка контроля за правильностью выполнения задания.

Материал: магнитофон, ширма, доска мел или плакат со схемой, картинки для составления рассказа.

Организация игрового пространства:

Ведущий радиоэфира (тот кто делает сообщение) располагается так, чтобы остальные не видели его лица. Это можно сделать следующими способами:

- Слушатели сидят спиной к ведущему
- Ведущий располагается за ширмой
- Сообщение заранее записывается на аудиокассету или диск.

Правила и ход игры:

1 вариант:

Задание связано с делением устной и письменной речи на слова. Для контроля детям можно раздать схемы стихотворения, которое будет звучать в радиоэфире.

2 вариант:

За ширмой перед ребенком (ведущим радиоэфира) раскладываются картинки. Он выбирает одну и описывает предмет изображенный на карточке (не называя его). После этого ширма убирается и детям, предлагается угадать, о каком предмете было рассказано.

«Найди свою группу»

Цели: Создание условий для социального творчества детей и их экспериментирования в учебной и игровой деятельности. Воспитание культуры диалога; ответственности за принятое решение.

Материал: наборы картинок, разрезные картинки, наборы пазлов.

Организация игрового пространства:

На ковре или на большом столе раскладываются картинки, содержание которых соответствует учебной задаче. Количество картинок соответствует количеству детей или чуть больше. По окончании игры дискуссия, в которой каждый участник должен защитить свою точку зрения относительно принадлежности к группе. На начальном этапе дискуссию можно проводить в упрощенном виде: один говорит – все остальные хлопают (выражая согласие) или топают (выражая несогласие).

Правила и ход игры:

Вариант 1.

Детям предлагается взять по одной картинке.

Внимательно рассмотрите картинку, доставшуюся вам, и объединитесь в несколько групп так, чтобы в каждой группе собрались картинки, у которых есть что-то общее».

Вариант 2.

Возьмите по фрагменту картинки и подойдите к столу, помеченному тем же цветом. После того как вся группа соберется за столом, сложите картинку и определите, что на ней изображено. Когда задание выполнено всеми группами, спросите: «Что объединяет всех зверей, изображенных на картинках? (Они живут в Африке)

Вариант 3

Детям нужно самим разобраться, в какие группы собираться и за какие столы садиться. В этом варианте игры создаются благоприятные условия для социального творчества, но оно требует довольно высокого уровня социального развития группы.

Вариант 4

Из каждой собранной картинки вынимаются 3-4 пазла. Картинки раскладываются на разных столах, за которыми предстоит собраться рабочей группе.

Каждый из вас вытащит из волшебного мешочка по пазлу и постарается определить свою картинку и место пазла в ней. После того как задание будет выполнено, сядьте за тот стол, на котором оказалась нужная вам картинка.

«Давайте думать вместе»

Цели: Закрепление навыков культуры диалога. Воспитание ответственности за принятое решение. Развитие навыков культурного социального творчества.

Материал: наборы картинок.

Организация игрового пространства:

На полу или на столе расположены картинки по количеству детей или чуть больше. Картинки подобраны таким образом, чтобы их можно было объединить по какому-либо признаку.

Правила и ход игры:

Детям предлагается взять по одной картинке и объединиться в пары, чтобы в каждой паре собрались картинки, у которых есть что-то общее.

Выполняется группой в 2-3 человека.

Изобразите букву, на которую начинается имя одного из ваших игроков

«Покажите нам»

Цели: Формирование навыка координации совместных действий в пространстве рабочей комнаты. Развитие умения взглянуть на себя со стороны. Воспитание чувства ответственности за конечный результат.

Материал: доска с мелом или плакат.

Правила и ход игры:

Разделить детей на группы (игра «Найди свою группу» или «Найди свое место в ряду»).

Вариант 1

Каждой группе выдается персональное задание – знак, который она должна показать, чтобы все участники группы приняли в этом участие. Такой вариант лучше выполнять в группах по 2-3 человека.

Вариант 2

Группе детей, построенной в линейку, предлагается выполнять зашифрованную инструкцию. Например: ...**...***, где точка обозначает игрока стоящего, а звездочка сидящего на корточках. Дети дают оценку и каждый, высказывает свое положительное мнение хлопками, а отрицательное – топаньем ног.

«Волшебная палочка»

Цели: Формирование навыков речевого этикета

- Заинтересованно выслушивать всех участников игры
- Быстро включаться в групповую работу
- Самостоятельно оценивать ответы и высказывания других детей
- Выражать свое мнение публично
- Сдерживать свое желание подсказывать
- Придерживаться правила очередности в высказывании своего мнения

Материал: Волшебная палочка (карандаш, указка, ручка, любой предмет удлиненной формы).

Организация игрового пространства: Все участники игры (включая водящего) становятся в круг, лицом к центру. Руки свободны.

Правила и ход игры:

Детям демонстрируется заменитель «волшебной палочки» и объясняется его назначение в игре.

«Это волшебная палочка. Волшебная она потому, что знает все правильные ответы на все вопросы в мире. Сейчас волшебная палочка у меня. Значит, я водящий. Выбираю себе партнера по кругу (педагог подходит к любому из детей). Задаю ему вопрос.... Если ответ будет правильным, палочка перейдет в руки отвечающему, если нет. Останется у водящего. Все остальные участники будут внимательно следить за ответами, и помогать волшебной палочке, но делать надо это по правилам. Если вы согласны с ответом, нужно сообщить палочке аплодисментами. Если нет, вы должны сообщить палочке топаньем ног.

Игра имеет правила, которые сделают речевой этикет не только доступным пониманию дошкольников, но и приятным в соблюдении.

Данная игра может быть использована в ситуациях, когда возникает необходимость выслушать мнение всех обучающихся или получить ответ на вопрос, предоставив всем участникам равные возможности в привлекательной для них форме.

Преимущества такого стиля общения настолько очевидны, что вам не придется долго объяснять ребятам, для чего нужно соблюдать правила этикета. Игру можно проводить не только на занятиях. Вы можете проигрывать ее в течении дня несколько раз, в удобных для этого случаях.

Рекомендуется до начала игры потренироваться с детьми в способе правильно выражать свое мнение – аплодисментами и топанием ног.

«Волшебные картинки»

Цели: Воспитание привычки оценивать свой вклад в коллективную работу. Формирование навыка определения границ допустимой самостоятельности в группе сверстников. Развитие потребности в творческом самовыражении.

Материал: несколько столиков или мольбертов, листы бумаги, наборы карандашей или фломастеров, магнитофон.

Организация игрового пространства:

каждая подгруппа садится вокруг своего стола или встает возле мольберта.

Правила и ход игры:

Участники делятся на группы (см. игру «Найди свою группу»). Сейчас мы с вами попробуем нарисовать большую семью. Под музыку по одному участнику группы рисуют члена семьи, которого называет педагог. По окончании музыки фломастер передается следующему игроку по часовой стрелке и они рисуют другого члена семьи. Цвет карандашей или фломастеров у одной группы не должен повторяться. По окончании игры дети высказываются о работах и объясняют причину своего выбора. Каждый член сообщает о своем вкладе в общее дело.

«Неожиданные картинки»

Цели: Научить увидеть, какой вклад вносит каждый член группы в общий рисунок.

Материал: Каждому ребенку нужны бумага и восковые мелки.

Правила и ход игры:

Сядьте в один общий круг. Возьмите себе каждый по листу бумаги и подпишите свое имя с обратной стороны. Потом начните рисовать какую-нибудь картину. (2-3 минуты.)

По моей команде перестаньте рисовать и передайте начатый рисунок своему соседу слева. Возьмите тот лист, который передаст вам ваш сосед справа и продолжите рисовать начатую им картину.

Дайте детям возможность порисовать еще 2-3 минуты и попросите их снова передать свой рисунок соседу слева. В больших группах потребуется немало времени, прежде чем все рисунки сделают полный круг. В таких случаях остановите упражнение после 8-10 смен или попросите передавать рисунок через одного.

Вы можете оживить игру музыкальным сопровождением. Как только музыка останавливается, дети начинают меняться рисунками. В конце упражнения каждый ребенок получает ту картинку, которую он начал рисовать.

1 этап «Рисунок в два этапа»

В этой игре один участник активный, другой пассивный. Выполняющий активную роль задумывает, что он будет рисовать, но делает это не сам, а рукой пассивного участника. Задача партнера — не сопротивляться, а помогать рисующему.

После этого открывают глаза и пытаются завершить начатый рисунок. При желании на втором этапе дети могут разговаривать друг с другом. Можно

придумать общее название для рисунка.

2 этап «Рисование вслепую»

Проходит в тишине. Двое детей берут в руки по карандашу, ставят их в центр страницы. Затем, молча рисуют с закрытыми глазами 2—3 минуты, стараясь «путешествовать» по всей поверхности листа.

Анализ упражнения:

- Нравится ли тебе рисунок, который ты начал рисовать?
- Понравились ли тебе дорисовывать чужие рисунки?
- Какой рисунок тебе нравится больше всего?
- Отличаются ли эти рисунки от тех, которые вы рисуете обычно? Чем?

«Небоскреб»

Цели: Вызывать заинтересованность детей в достижении общей цели.

Развивать готовность внести свою лепту в общее дело, готовность идти друг другу навстречу. Учить умению считаться с интересами других.

Материал: Один складной метр и по два-три деревянных кубика на каждого ребенка. Задача будет сложнее, если кубики окажутся разного размера. Среди них должно быть несколько деревянных цилиндров.

Правила и ход игры:

Возьмите каждый по два кубика и сядьте в круг на пол. Сейчас вам всем вместе нужно будет построить один небоскреб. Мне очень интересно узнать, на какую высоту вы сможете его возвести так, чтобы он не развалился. Один из вас может начать строительство, положив в центре один кубик на пол. Потом подходит следующий и кладет свой кубик рядом или сверху. Сами решайте, когда вы добавите один из своих кубиков. При этом вы можете говорить друг с другом и вместе думать, как вы поступите дальше. Я буду подсчитывать, сколько кубиков вы сложили, прежде чем башня упадет. Даже если свалится только один кубик, вам придется всю работу начать сначала. Кроме того, время от времени я буду измерять, на какую высоту уже поднялась башня.

Время от времени измеряйте высоту получающегося небоскреба. Было бы хорошо, если бы Вы могли комментировать действия и стратегию детей. В первую очередь поддерживайте все, что направлено на сотрудничество детей друг с другом.

Анализ упражнения:

- Понравилась ли тебе эта игра?
- Обижался ли ты на кого-нибудь в ходе игры?

«Картонные башни»

Это очень увлекательная игра, в ходе которой дети пытаются самостоятельно наладить взаимодействие друг с другом для того, чтобы вместе справиться с трудным заданием. При этом они могут создать реально работающую команду.

Цели: Развивать отношения, построенные на равноправии, готовности конструктивно решать поставленные задачи. Помочь детям ощутить единение с другими в достижении общей цели.

1 вариант:

Невербальный. В этом случае дети не имеют права говорить друг с другом в ходе выполнения задания, а могут общаться только без слов.

2 вариант:

Вербальный. В этом варианте дети могут обсуждать между собой процесс выполнения задания.

Невербальный вариант имеет то преимущество, что заставляет детей быть более внимательными. Возможно, этот вариант проведения игры более подойдет для первой игры, а через некоторое время игру можно будет повторить в вербальном варианте.

Материал: Для каждой малой группы необходимо 20 листов цветного картона для уроков труда размером 6 X 10 см (цвет картона у каждой группы — свой), кроме того каждой группе необходимо иметь по одной ленте скотча.

Правила и ход игры:

Разбейтесь на группы по шесть человек. Каждая группа должна построить сейчас свою башню. Для этого вы получите по 20 листов картона и рулон скотча. Пожалуйста, не используйте больше ничего в своей работе. У вас ровно 10 минут, чтобы построить башню. А теперь очень важный момент — пожалуйста, не разговаривайте друг с другом, найдите другие способы взаимодействия между собой.

Остановите игру ровно через 10 минут и попросите каждую группу представить свою башню.

- Хватило ли твоей группе материала?
- Хотелось ли тебе, чтобы материала было больше? Меньше?
- Как работала ваша группа?
- Кто из детей в вашей группе начал строительство?
- Был ли у вас ведущий?
- Все ли дети участвовали в игре?
- Какое настроение царило в вашей группе?
- Как ты чувствовал себя в ходе работы?
- Что самое приятное было в вашей работе?
- Как вы понимали друг друга?
- Доволен ли ты своей работой в группе?
- Ты был хорошим членом команды?
- Сердился ли ты на кого-нибудь?
- Что бы ты в следующий раз сделал по-другому?
- Какая башня тебе нравится больше всего?
- Доволен ли ты башней своей команды?
- От чего зависит работа в такой команде?

«Распускающийся бутон»

Цели: Активизировать совместную деятельность детей в малых группах. Умение синхронизировать свои действия с действиями других детей.

Правила и ход игры:

Разбейтесь на группы по пять человек. Сядьте в круг на полу и возьмитесь за руки. Постарайтесь все вместе одновременно встать, не отпуская рук. Вы можете предварительно обсудить, кто где будет стоять, чтобы лучше выполнить эту задачу.

После того, как одна из групп выполнит задачу и встанет на ноги, начнется вторая часть этой игры. Каждая группа превратится в расцветающий бутон. Для этого дети должны отклоняться назад, крепко держа друг друга за руки. Здесь тоже очень важно, чтобы группа была очень хорошо сбалансирована.

Когда вся группа справится с этой задачей, можно попробовать составить бутоны большего размера, добавляя в каждую пятерку по одному ребенку.

Анализ упражнения:

- Насколько тебе понравилась эта игра?
- Как твоя группа справилась с этим заданием?
- Быстро ли вы смогли подняться?
- Были ли у вас какие-нибудь трудности при этом?
- Обсуждали ли вы друг с другом, как будете справляться с этими трудностями?
- От чего в первую очередь зависит выполнение этой задачи?

«Конфета в бутылке»

Цели: Вызывать заинтересованность у детей достижением общей цели. Развивать согласовывать действий друг с другом.

Материал: Каждой тройке детей понадобится одна литровая пластиковая бутылка из-под воды, одна конфета) в фантике и 2,5 метра шерстяной пряжи. Для каждой тройки свяжите-узлом три отрезка шерстяной нити по 50 сантиметров с одним отрезком длиной в 1 метр. Привяжите к свободному концу самой длинной нити конфету, завернутую в фантик.

Правила и ход игры: Игра проводится в группе из трех человек.

Разбейтесь на тройки и в течение двух минут обсудите между собой, что вы будете делать для того, чтобы в своей тройке успешно справиться со сложной задачей. Каким образом вы сможете стать хорошей согласованной командой? Эта процедура продолжается примерно 2 минуты. По завершении пусть дети кратко расскажут о результатах своих обсуждений.

А теперь я расскажу, какую именно задачу вам предстоит решить. Каждая команда получит четыре связанные между собой веревочки. На длинной нити висит конфета. Каждый из вас должен взять в руки одну из коротких веревочек. Затем вы должны будете засунуть конфету в бутылку. Вы не должны прикасаться к ней руками. Как только вы выполните задание, громко прокричите: "У нас получилось!"

По завершении попросите детей вкратце рассказать, удалось ли им сделать так, чтобы они выполняли работу все вместе? После этого можно составить

новые тройки, может быть, из детей, которые до этого меньше всего взаимодействовали друг с другом.

Вы можете заметно усложнить выполнение этой задачи. Для этого можно предложить такой вариант игры. Каждый ребенок получает дополнительную ленту и обматывает ее вокруг головы. Короткие нити привязываются к этим лентам, чтобы дети выполняли совместную задачу уже не руками, а головами.

Анализ упражнения:

— У вас была хорошая команда?

— Что для тебя было самым тяжелым в этой игре?

— Как вы договаривались друг с другом?

— Что привело вас к успеху?

«Сиамские близнецы»

Цели: Вызывать заинтересованность в общей цели. Развивать терпение, необходимое при сотрудничестве, готовность внести свою лепту в общее дело.

Материал: Каждой паре понадобится одна упаковка перевязочного бинта или очень мягкий и тонкий платок; большой лист бумаги (как минимум формата А3) и восковые мелки.

Правила и ход игры:

Я хочу предложить вам игру, в которой вы будете сотрудничать в парах. Вы можете сказать мне, что означает слово "сотрудничать"? Вы можете привести мне конкретные примеры, когда вы с кем-то сотрудничали?

Теперь разбейтесь на пары. Одновременно могут работать четыре пары. Остальные пока будут смотреть.

В том, что не все дети работают одновременно, есть свое преимущество. Ведь наблюдатели "вприглядку" учатся и пока другие играют, могут подготовиться к собственным действиям. Вы можете решить сами, сколько пар должны играть одновременно. Имеет смысл организовать игру таким образом, чтобы в первом раунде работали те дети, которые могли бы стать хорошим примером для остальных.

Сядьте за стол как можно ближе к своему партнеру. Я положу перед вами большой лист бумаги и буду смотреть, сможете ли вы нарисовать картину, если ваши руки будут привязаны друг к другу.

Обмотайте бинтом предплечья и локти детей так, чтобы правая рука ребенка, сидящего слева, оказалась забинтована вместе с левой рукой ребенка, сидящего справа. Дайте детям два восковых мелка разного цвета так, чтобы они держали их связанными руками.

Когда вы будете рисовать, помните правило — рисовать можно только привязанной рукой. Вы можете разговаривать между собой, чтобы решить, что какую картину вы будете рисовать. Вы можете нарисовать картину с каким-то понятным изображением, а можете нарисовать просто несколько красивых линий и форм.

Остальные дети, которые пока не рисуют, могут внимательно смотреть и слушать. У тех ребят, которые сейчас выполняют задание, вы можете сейчас учиться тому, как можно взаимодействовать.

Дайте парам примерно 5-6 минут времени на каждую картину и предложите рисовать следующей группе.

У этой игры есть несколько более сложных вариантов, которые могут оживить игру еще больше. Одному из партнеров завязывают глаза и только ему разрешается рисовать. А другой партнер с открытыми глазами будет управлять движениями руки "слепого" игрока. Затем происходит обмен ролями в паре.

Анализ упражнения:

- Насколько тебе удалось сотрудничество с партнером?
- Обсуждали ли вы, что именно будете рисовать?
- Как вы распределили между собой, кто какие части картины будет рисовать?
- Насколько тебе понравился нарисованный вами рисунок?
- Что было для тебя труднее всего?
- Что тебе больше всего понравилось?
- Нравится ли тебе сотрудничать с кем-либо?
- Что в первую очередь необходимо для хорошего сотрудничества?

«Пчелы и змеи»

Цели: Развитие слаженности действий детей внутри группы, готовность внести свою лепту в общее дело.

Материал: губка и карандаш (или два любых предмета).

Инструкция:

Результат этой игры зависит от слаженности действий внутри группы.

Педагог: Вам нужно разбиться на две примерно равные группы. Кто хочет стать «пчелами», отойдите к окнам, а кто хочет играть в команде «змей», подойдите к стене напротив. Каждая группа должна выбрать своего «короля».

Правила и ход игры:

Оба «короля» выходят из группы и ждут, когда их позовут, а воспитатель прячет два предмета, которые они должны разыскать в группе. «Король пчел» должен найти «мед» — губку, а «король змей» ищет «ящерицу» — карандаш. «Пчелы» и «змеи» должны помогать своим «королям». Каждая группа может делать это, издавая определенный звук. Все «пчелы» — жужжат: «ж-ж-ж-ж». Чем ближе их «король» подходит к «меду», тем громче должно быть жужжание. А «змеи» должны помогать своему «королю» шипением: «ш-ш-ш-ш». Чем ближе «змеиный король» приближается к «ящерице», тем громче должно быть шипение.

Затем оба короля выходят из группы, а педагог прячет «мед» и «ящерицу». «Пчелы» и «змеи» могут занять свои места и внимательно следить за тем, насколько их «король» удаляется от цели. Если он далек от цели, корректируют его движения условленными звуками, повышая или понижая

громкость жужжания или шипения. Необходимо помнить, что во время игры нельзя ничего говорить.

«Коровы, собаки, кошки»

Цели: Научить детей внимательно слушать педагога, имея при этом возможность вступать в контакт друге другом.

Правила и ход игры:

Эту игру можно использовать в начале занятия или при переходе к новому этапу работы.

Педагог говорит каждому ребенку на ушко название какого-либо животного, предлагает запомнить его хорошо, так как потом надо будет его изобразить. Сообщает детям, что никому не надо говорить о том, какое слово им сказано. По очереди шепчите детям на ухо: «Ты будешь коровой», «Ты будешь собакой», «Ты будешь кошкой».

Дети закрывают глаза. Педагог просит показать, как «говорит» конкретное животное. Не открывая глаз, по слуху дети объединяются в группы с теми «животными», которые «говорят» на том же языке.

«Живая картина»

Цель: Развитие выразительности движений, произвольности коммуникативных навыков, умения договориться, находить общий язык.

Правила и ход игры:

Дети создают сюжетную сценку и замирают. Изменить позу они могут лишь после того, как водящий угадает название «картины».

«Три лица»

Цели: Вызывать заинтересованность в общей цели. Развивать умение детей без слов достичь совпадения выражений лица.

Материал: иллюстрации выражений лица (грустно, свирепое и счастливое).

Правила и ход игры:

Педагог: Я покажу вам сейчас три выражения лица. При этом я хочу, чтобы вы мне подражали.

Сначала печальное лицо. Вспомните, как выглядит *грустный человек*. А теперь пусть каждый из вас сделает печальное лицо.

Сейчас я покажу вам *свирепое лицо*. Представили, как это выглядит? Давайте все сведем брови, оскалим зубы и сожмем кулаки.

Третье лицо — *счастливое*. Для этого давайте широко улыбнемся и прижмем руку к сердцу.

Вы поняли, как выглядят эти три лица? Давайте попробуем еще раз: печальное, свирепое, счастливое.

Теперь разделитесь на пары и встаньте друг к другу спиной. Давайте еще раз изобразим все три выражения лица: печальное, свирепое, счастливое. Теперь

вы сами будете выбирать одно из трех лиц. Когда я досчитаю до трех, вам надо быстро повернуться к партнеру и показать ему выбранное вами настроение.

Ваша задача состоит в том, чтобы показать одинаковое с партнером выражение лица. Готовы? Раз, два, три! Покажите свое лицо партнеру. У какой пары совпало настроение?

По мере тренировки детей можно объединять в четверки, шестерки и т. д.

«Шепчем все вместе»

Бывает, что дети пытаются одновременно выкрикнуть ответ на вопрос.

Цели: Научить детей выполнять задание вместе, побуждать детей останавливаться, делать паузу, прежде чем сказать ответ. Развивать сосредоточенность.

Правила и ход игры:

Педагог. Я хочу задать вам несколько вопросов. Каждый, кто знает ответ, должен поднять руку, сложить пальцы в кулак, а большой палец поднять вверх. Когда все получают достаточно времени для размышлений и я увижу много поднятых вверх пальцев, я начну считать: «Раз, два, три». На счет «три» вы все вместе должны будете прошептать мне ответ.

Вопросы:

- Какой сегодня день недели?
- Как зовут маму?
- Сколько девочек в нашей группе?
- В каком городе вы живете?

После таких легких, тренировочных вопросов можно задавать и вопросы по изучаемому предмету. Чтобы побудить детей к сотрудничеству, вы можете дать им возможность поработать в парах. Задайте вопрос, и пусть пары ищут ответ. Затем вы можете по очереди подходить к каждой паре и спрашивать партнеров: «Вы можете одновременно ответить на мой вопрос? Раз, два, три...».

Представленные игры оставляют большую свободу для творческого самовыражения педагога и детей. Условия проведения могут варьироваться в зависимости от конкретных детей и конкретных групп.

«Доброе животное»

Цели: Способствовать сплочению детского коллектива, научить детей понимать чувства других, оказывать поддержку и сопереживание.

Правила и ход игры:

Ведущий тихим таинственным голосом говорит: "Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы — одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! А теперь подышим вместе! На вдох — делаем шаг вперед, на выдох - шаг назад. А теперь на вдох делаем 2 шага вперед, на выдох — 2 шага назад. Вдох — 2 шага вперед. Выдох — 2 шага назад. Так не

только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук — шаг вперед, стук — шаг назад и т.д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе".

«Иголка и нитка»

Цель: преодоление застенчивости, зажатости. Развивать слаженность в действиях внутри группы.

Правила и ход игры:

Выбирается водящий из детей. Под веселую музыку водящий играет роль иголки, а все остальные дети – роль нитки. «Иголка» бегаёт между стульями, а «нитка» (группа детей друг за другом)

«Разыгрывание ситуаций»

Цели: Развивать коммуникативные навыки и умение без насилия разрешать конфликты, готовность идти друг другу навстречу.

Материал: картинки различных конфликтных ситуаций

Правила и ход игры:

Детям предлагаются картинки, на которых изображены различные ситуации агрессивного поведения, затем распределяются роли между детьми и проигрываются ситуации, в которых дети сами выбирают наиболее подходящее решение для разрешения конфликта.

Ты вышел во двор и увидел, что там дерутся два незнакомых мальчика. Разними их. Тебе очень хочется поиграть такой же игрушкой, как у одного из ребят из вашей группы. Попроси ее. Ты очень обидел своего друга. Попробуй помириться с ним. Ты нашел на улице слабого, замерзшего котенка - пожалей его.

«Пуганица»

Цель: Сплочение и бережное отношение друг к другу, снятие возбуждения.

Правила и ход игры:

Все участники встают в круг, держась за руки. Подлезая друг другу под сомкнутые руки, или переступая через них, они запутываются так, насколько позволяют им физические возможности. «Узел» не должен причинять никому боль. Заранее вышедший из комнаты участник, должен вернуться и распутать клубок, не пользуясь для этого словами.

«Попроси игрушку»— невербальный вариант

Цели: Развивать готовность идти друг другу навстречу. Обучение детей эффективным способам общения.

Ход игры:

Упражнение выполняется аналогично предыдущему, но с использованием только невербальных средств общения (мимики, жестов, дистанции и т.д.). После проведения обоих его вариантов (вербального и невербального) можно обсудить упражнение. Дети по кругу могут поделиться своими впечатлениями и ответить на вопросы: "Когда было легче просить игрушку (или другой предмет)?", "Когда тебе действительно хотелось ее отдать?"

Какие нужно было произносить слова?" Эту игру можно повторять несколько раз (в разные дни), она будет полезна особенно тем детям, которые часто конфликтуют со сверстниками, так как в процессе выполнения упражнения они приобретают навыки эффективного взаимодействия.

«Мяукаем и хрюкаем»

Цели: Развитие слаженности действий детей внутри группы, готовность внести свою лепту в общее дело.

Материал: повязки на глаза

Правила и ход игры:

Игроков делят на две команды, одна команда - котята, вторая - поросята, они соответственно, мяукают и хрюкают. После этого каждому завязывают глаза и перемешивают всех между собой в кругу из стульев или остальных детей. Необходимо как можно быстрее собраться своей командой, не выходя из круга.

«Тень»

Цель: Вызывать заинтересованность в общей цели. Развивать слаженность действий в мини группе.

Правила и ход игры:

Участники работают в парах. Они идут по дороге через поле: один впереди, другой на два шага сзади. Второй участник – «тень» первого. «Тень» должна повторить точно все действия первого участника, который: то сорвет цветок на обочине, то нагнется за камушком, то поскачет на одной ножке и т.п.

«Магнит и шарики»

Цель: Способствовать сплочению группы. Развитие воображения и способности к перевоплощению, расширение кругозора детей.

Правила и ход игры:

Выбирают «магнит», он садится в стороне. Затем ведущий говорит остальным детям: «Я произношу волшебные слова – крибле-крабле-бумс – и превращаю вас в деревянные шарики, которые катаются по полу, прыгают, постукивают». Дети могут бегать, сталкиваясь, они должны сказать: «тук-тук-тук». Они не обращают внимания на магнит. Затем ведущий говорит: «Крибле-крабле-бумс – превращаю вас в резиновые шарики». Дети прыгают на носочках и, сталкиваясь говорят: «Пум-пум-пум» - и не обращают внимания на «магнит». Ведущий: «Крибле-крабле-бумс – превращаю вас в железные шарики!» - дети бегают, при столкновении говорят: «Дон-дон-дон!». Увидев «магнит», они все устремляются к нему. «Магнит» медленно передвигается, а дети, взявшись за него руками, следят за ним. Ведущий говорит «Крибле-крабле-бумс – превращаю вас в бумажные шарики!». Дети бросают магнит с шипением: «ш-ш-ш!». В конце игры ведущий говорит: «Крибле-крабле-бумс – превращаю вас в детей!»

До игры следует напомнить детям характерные особенности того или иного материала, чтобы им было легче передать их в движении. При сильном столкновении – шарики выходят из игры – они лопнули.

«Шпионы в ночи»

Цель: Сформировать групповую сплоченность. Вызывать заинтересованность в общей цели.

Материал: повязки для глаз, часы (секундомер) для определения игрового времени.

Правила и ход игры:

Два конкурирующих игрока (агенты служб безопасности) пытаются с закрытыми глазами узнать по возможности больше информантов и привести их в свою службу.

Все участники свободно ходят по помещению. Если их касаются агенты служб безопасности, то они останавливаются. Агент должен определить, кто из участников стоит перед ним, назвав имя игрока. При затруднении агент имеет право попросить игрока произнести какое-либо одно слово и таким образом после этого назвать имя предполагаемого участника. Если имя названо правильно, то агент уводит игрока в свою службу. Побеждает тот агент, который за определенное время игры (например, 7-10 мин.) приведет в свое агентство как можно больше игроков.

«Тихая почта»

Цель: Создать положительный эмоциональный фон. Способствовать развитию групповой сплоченности. Вызывать заинтересованность в общей цели.

Материал: 2 листа бумаги, 2 маркера.

Правила и ход игры:

Группа игроков садится достаточно близко гуськом друг за другом. Первый и последний игрок получают по одному листу бумаги и маркеры. Последний игрок рисует какое-то изображение (предмет, живое существо и т.д.) на листе бумаги. При этом остальные игроки не должны видеть нарисованное. После этого последний игрок рисует пальцем на спине соседа точно такое же изображение, как и на листе бумаги. Сосед, даже если он не совсем понял, что это было, рисует пальцем на спине своего следующего соседа то, что, по его мнению, было нарисовано ему на спине. Первый игрок, после того как ему нарисовали что-то на спине, должен перенести это изображение на бумагу. В результате сравниваются два варианта.

«Зеркало»

Цель: Способствовать сплочению мини группы. Развитие умения у детей действовать сообща, в команде.

Правила и ход игры:

Участники разбиваются на пары, становятся лицом друг к другу. Один из играющих делает замедленные движения руками, головой, всем телом. Задача другого - в точности копировать все движения напарника, быть его "зеркальным отражением". Освоив навыки, участники могут пробовать свои силы и в более сложной игре, задача та же, но роли "отражения" и "оригинала", ведомого и лидера не определены. Подстраиваясь друг под друга, играющие стремятся двигаться в унисон. Наблюдая за ходом

упражнения, можно выявить "естественного" лидера в каждой паре. Трудности в достижении согласия нередко бывают связаны напряженными отношениями между партнерами.

«Ручейки и реки»

Цель: Повысить уровень групповой сплоченности. Вызывать заинтересованность в общей цели. Развивать готовность внести свою лепту в общее дело, умения действовать сообща в команде

Правила и ход игры:

Ведущий объясняет: Ручеек очень маленький. В игре ручейком будет каждый играющий. Река состоит из маленьких ручейков, поэтому объединение в цепочку нескольких игроков в игре называется рекой. Ведущий произносит: «Ручейки». Все игроки начинают хаотично передвигаться. После слова «Река» играющие должны соединиться в группу. Можно предложить объединиться в реку по несколько человек, например, по три человека. Тот, кто не сможет встать в тройки выбывает из игры. А ведущий продолжает изменять количество ручейков в реке. Игру можно усложнить: ручейки должны двигаться с закрытыми глазами.

«Рисунок с поводырем»

Цель: Способствовать сплочению группы. Снятие возбуждения, межличностный контакт, опыт беспомощности и ответственности, доверия партнеру.

Материал: повязки на глаза, фломастеры, листы бумаги.

Правила и ход игры:

Группа разбивается на пары, одному из пары завязывают глаза. «Поводырь» подводит партнера к рисунку на стене и, используя только вербальные инструкции, помогает ему дорисовать элементы рисунка.

Примечания

Рисунки надо подготовить заранее. Во время игры обращать внимание на то, что происходит со «слепым».

«Почесать спинку»

Цели: Повысить уровень групповой сплоченности. Предоставить играющим возможность приблизиться друг к другу, пережить чувство общности с группой, расслабиться и вновь сосредоточить свое внимание.

Инструкция:

Встаньте, пожалуйста, в два больших круга так, чтобы каждый из вас оказался напротив ребенка из другого — внешнего или внутреннего круга... Теперь я хочу, чтобы дети из внешнего круга одновременно повернулись направо. А теперь пусть повернутся направо и все те, кто стоят во внутреннем кругу. Теперь каждый видит перед собой спину своего соседа. Теперь мы начнем делать друг другу приятный и бодрящий массаж. (Назовите имена двух детей из разных кругов, стоящих друг рядом с другом.) Пусть Олег и Ольга начнут растирать ладонями плечи стоящих перед ними учеников. Когда Олег и Ольга завершат массаж, те двое сделают такой же

массаж двоим следующим — стоящим перед ними. И так далее по кругу, пока массаж не "вернется" к тем, кто его начал — к Олегу и Ольге.

«Ты мне нравишься»

Цели: Способствовать сплочению группы, развитию хороших отношений между детьми. Развивать открытость, умение выражать интерес и свое отношение к другим. Показать детям, что значит взаимное признание и уважение.

Материалы: Клубок цветной шерсти.

Инструкция: Сядьте, пожалуйста, все в один общий круг. Я хочу предложить вам принять участие в одной очень интересной игре. Мы все вместе составим одну большую цветную паутину, связывающую нас между собой. Кроме того, каждый из нас может выразить свои добрые мысли и чувства, которые он испытывает к своим одноклассникам. Сейчас я покажу вам, как должна протекать эта игра.

Пару раз обмотайте свободный конец шерстяной нити вокруг своей ладони и покатайте клубок в сторону одного из детей. Постарайтесь выбрать не самого популярного в классе ученика.

Вы видите, что я сейчас сделала. Я выбрала ребенка, который должен быть следующим в "паутине". После того, как мы передали кому-то клубок, мы говорим этому человеку фразу, начинающуюся с одних и тех же слов: "Коля (Маша, Петя)! Ты мне нравишься, потому что..." Например, я говорю: "Коля! Ты мне нравишься, потому что сегодня ты вежливо открыл передо мной дверь в группу". Выслушав обращенные к нему слова, Коля обматывает нитью свою ладонь так, чтобы "паутина" была более-менее натянута. После этого Коля должен подумать и решить, кому передать клубок дальше. Когда клубок окажется у следующего ребенка, то Коля обращается к нему с фразой, которая начинается с тех же слов, что и моя. Например: "Яна, ты мне нравишься, потому что вчера ты помогла мне решить трудную задачу по математике". При этом вы можете говорить о том, чем вас обрадовал этот человек, что вам в нем нравится, за что вы хотели бы его поблагодарить. И так продолжается наша игра все дальше и дальше... Постарайтесь хорошо запомнить то, что вам скажут, когда будут передавать клубок.

Внимательно проследите, чтобы в ходе игры все дети получили клубок. Объясните детям, что мы любим не только своих самых близких друзей, но и каждого ребенка в группе. Ведь в каждом есть что-то такое, что достойно уважения и любви. Эти мысли очень важно постоянно повторять и подчеркивать в современном обществе, наполненном конкурентной борьбой за место под солнцем. Ни одна семья, ни один коллектив не смогут быть полноценными и эффективными, пока в них будут оставаться "козлы отпущения" и "аутсайдеры". Если у некоторых детей будут сложности с произнесением начальной фразы "Ты мне нравишься, потому что...", то позвольте им заменить ее словами "Мне понравилось, как ты...".

Постепенно "паутина" будет расти и заполняться. Ребенок, получивший клубок последним, начинает сматывать его в обратном направлении. При этом каждый ребенок наматывает свою часть нити на клубок и произносит сказанные ему слова и имя сказавшего, отдавая ему клубок обратно.

Анализ упражнения:

- Легко ли тебе говорить приятные вещи другим детям?
- Кто тебе уже говорил что-нибудь приятное до этой игры?
- Достаточно ли дружен наш класс?
- Почему каждый ребенок достоин любви?
- Что-нибудь удивило тебя в этой игре?

«Хороший друг»

Цели: Помочь наладить дружеские взаимоотношения, способствовать сплочению коллектива. Развивать открытость, умение выражать интерес и свое отношение к другим. Показать детям, что значит взаимное признание и уважение.

Материалы: Бумага, карандаш, фломастеры — каждому ребенку.

Инструкция: Подумай о своем хорошем друге. Это может быть реальный человек, с которым ты на самом деле дружишь. Если же у тебя такого друга еще нет, то ты можешь его себе просто вообразить. А можешь подумать и том, с кем ты только собираешься подружиться.

Что ты можешь сказать об этом человеке? Что вы любите делать вместе? Как выглядит этот твой друг? Что тебе больше всего нравится в нем? Что вы делаете для того, чтобы ваша дружба все больше и больше крепла?

Подумай над этими вопросами. Ответы на них ты можешь нарисовать на бумаге.

Теперь соберитесь в группы по четыре человека. Если хотите, можете показать друг другу свои рисунки и сочинения. А можете еще и рассказать, о чем вы думали, выполняя это упражнение. Внимательно выслушайте, что скажут вам остальные дети из вашей четверки.

Анализ упражнения:

- Как человек находит друга?
- Почему так важны в жизни хорошие друзья?
- Есть ли у тебя друг в нашем классе?

По завершении этого упражнения Вы можете дать дополнительное задание: представь себе такого человека, который вообще не хочет иметь друзей, этот человек делает все, чтобы остаться в одиночестве. Знаешь ли ты такого человека? Напиши историю или нарисуй картину о том, кто не хочет иметь близких друзей

«Групповая мозаика»

Цель: Помочь участникам и ведущему оценить потенциальную возможность возникновения конфликтов в группе. Преодолеть боязнь конфронтации и открытого высказывания разногласий. Научить работать в тройках и возможность выразить свое мнение с помощью рисунка. Создание

атмосферы безопасности, которая уравнивает чувство тревоги, вызванное темой работы.

Материал: лист ватмана, карандаши или фломастеры

Правила и ход игры:

Мне хочется предложить вам упражнение, которое даст возможность сравнить наши индивидуальные впечатления от групповой работы и понять, в чем они похожи, а в чем — отличны. Мы сможем увидеть, чего мы уже достигли, и над чем нам еще предстоит работать. Я ознакомлюсь с вашими представлениями и расскажу вам о своем понимании происходящего. Я хотела бы, чтобы вы объединились по трое. Выберите себе партнеров, мнение которых вам интересно узнать... Пусть каждая микрогруппа возьмет себе большой лист бумаги и коробку с восковыми мелками или карандашами... Пожалуйста, нарисуйте картину, которая отражала бы ваш взгляд на происходящее в группе. Постарайтесь выразить в рисунке, чего мы уже достигли, что нам еще предстоит сделать, в какой атмосфере мы работаем, как общаемся друг с другом, к каким целям стремимся, какие чувства у нас преобладают, как мы оказываем взаимное влияние друг на друга. Представьте в своей картине наиболее интересные для вашей подгруппы аспекты групповой работы, отметьте то, что вам нравится и чем вы недовольны. Вы можете использовать три цвета: один цвет для изображения того, что вам нравится в группе, второй — для того, чем вы недовольны, и третий — для нейтральных событий. У вас есть на это 1 час... После этого участники всех троек собираются для общегруппового обсуждения, предварительно свернув и отложив свои картины в сторону. Предложите им коротко обменяться впечатлениями. Затем каждая подгруппа по очереди выкладывает свои рисунки в центре круга. Авторы сначала молча выслушивают мнения и догадки остальных членов группы о содержании картины и лишь затем дают свои собственные комментарии. Потом наступает очередь следующей тройки. В завершающем обсуждении можно осторожно подвести итог и проанализировать, с какими трудностями группе уже удалось справиться, какие проблемы стоят перед ней в данный момент, и какие сложности могут возникнуть в будущем.

«Присоединись к другому»

Цель: Развивать открытость, умение выразить интерес по отношению к другим, готовность идти друг другу навстречу.

Правила и ход игры:

Работа в паре. У одного — установка «присоединиться», у другого — «не принять». «Присоединяющийся» через улыбку, прикосновение, взгляд и т.п. Все как в жизни, это понимает каждый участник, и логичным будет перейти после упражнения к разговору о том, что именно дает нам возможность найти путь к «сердцу», «душе» другого, порой совсем чужого, человека: умение улыбаться? А может, умение понять состояние, внутреннее настроение этого «другого»?

«Плот»

Цель: Способствовать сплочению группы, развитию добрых отношений между детьми. Вызывать заинтересованность в общей цели. Развитие умения у детей действовать сообща, в команде.

Материал: плотные листы бумаги

Правила и ход игры:

Целью игры является спасти как можно больше людей. На полу комнаты раскладываются несколько листов плотной бумаги. Это плоты. Пол вокруг - вода. Все участники медленно двигаются по комнате - «плавают в воде». По команде ведущего «Акулы!» все должны забраться на плот пока ведущий считает до пяти. Если кто-то не смог забраться на плот, значит его «съели акулы» и он выбывает из игры. После каждой атаки «акул» один из «плотов» убирается. Упражнение может выполняться с разными инструкциями. Например, когда плотов уже окажется очень мало, можно дать какое-то время участникам договориться, как они будут действовать, чтобы спасти всех или как можно больше людей. При этом они могут общаться друг с другом только невербально, то есть жестами и мимикой. В последнюю попытку можно разрешить разговаривать.

«Коллективный счет»

Цель: Повысить уровень групповой сплоченности. Вызывать заинтересованность в общей цели. Развивать готовность внести свою лепту в общее дело.

Правила и ход игры:

Участники стоят в кругу, опустив головы вниз и не глядя друг на друга. Задача группы - называть по порядку числа натурального ряда, стараясь добраться до самого большого, не совершив ошибок. При этом должны выполняться три условия: во-первых, никто не знает, кто начнет счет и кто назовет следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально или невербально); во-вторых, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд; в-третьих, если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начинать с единицы. Ведущий повторяет участникам, что они должны уметь прислушиваться к себе, ловить настрой других, чтобы понять, нужно ли ему в данный момент промолчать или пришла пора озвучить число. В некоторых группах участники бывают достаточно сообразительны, что не договариваясь начинают последовательно произносить числа натурального ряда по кругу. Обнаружив это, ведущий может похвалить участников за сплоченность и находчивость, но предлагает отказаться от этого приема. Опыт подтверждает, что более сплоченные группы успешнее справляются с этим упражнением.

«Слепой и поводырь»

Цель: Повысить уровень сплоченности детей. Приобрести опыт доверия партнеру и ответственности при оказании помощи. Развивать готовность идти друг другу навстречу. Развитие умения действовать сообща в команде.

Правила и ход игры:

Ребята разбиваются на пары. Затем первые номера закрывают глаза. Это – «ведомые». Вторые номера – «ведущие». «Ведущие» ведут «ведомых» через различные препятствия, которые показывает им вожатый. Потом ребята меняются ролями.

«Узелки»

Цель: Повысить тонус группы и сплотить участников. Развивать готовность идти друг другу навстречу. Развитие умения у детей действовать сообща, в команде.

Правила и ход игры:

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.

«Привет!»

Цель: Физически сблизить участников группы друг с другом, привести в совместную работу элемент дружеских отношений. Мобилизовать внимание участников. Развивать открытость, умение выражать интерес друг к другу.

Правила и ход игры:

В игре дети должны одновременно управлять обеими сторонами своего тела. Каждый игрок может прервать рукопожатие правой рукой только тогда, когда установит новый контакт – левой рукой. Это способствует межполушарному взаимодействию.

Игра интересна так же и с точки зрения развития межличностных отношений, она требует достаточно высокого уровня кооперации, поскольку каждый участник одновременно взаимодействует сразу с двумя членами группы. Большой позитивный эффект имеет проведение этой игры в конце занятия. Благодаря ей участники расходятся в хорошем настроении, и каждый из них получает свою долю внимания.

Инструкция: "Начните, пожалуйста, ходить по комнате. Я предлагаю вам поздороваться с каждым из группы за руку и при этом сказать: «Привет! Как твои дела?» Говорите только эти простые слова и больше ничего. Но в этой игре есть одно важное правило: здороваясь с кем-либо из участников, вы можете освободить свою руку только после того, как другой рукой вы начнете здороваться еще с кем-то. Иными словами, вы должны непрерывно быть в контакте с кем-либо из группы. Представили себе, как это происходит?"

Когда все поздоровались друг с другом, и группа привыкла к этому ритуалу, Вы можете запустить второй круг – с другим приветствием, например, со словами: «Как хорошо, что Ты здесь!» Другой вариант: Вы можете использовать эту игру в конце занятий, и в этом случае заменить приветствие прощанием: «Спасибо!» или «Спасибо, с Тобой было так хорошо работать!»

«В тесноте, да не в обиде»

Цель: Повысить уровень групповой сплоченности. Вызывать заинтересованность в общей цели.

Материал: большой лист плотной бумаги в форме квадрата со стороной 1 метр, или мел для изображения квадрата на поверхности пола.

Правила и ход игры:

Чертится квадрат со стороной, равной одному метру. Задание команде: занять его, не заступая за его границы.

Вариант №1: «Талия группы» как можно компактнее встает вместе, а воспитатель веревкой измеряет «талию». Можно измерить в начале учебного года, а потом в конце и сравнить.

Вариант №2: «Титаник» (лавочка). Воспитатель измеряет расстояние, на котором должны все уместиться и так простоять 5 секунд, не касаясь земли. После выполнения лавочка укорачивается, задание усложняется. Так можно укоротить несколько раз. Главное, чтобы задание было сложным, но выполнимым.

«Гусеница»

Цель: Развитие умения действовать сообща в команде, готовность внести свою лепту в общее дело. Помочь наладить дружеские взаимоотношения, способствовать сплочению коллектива.

Правила и ход игры:

Группа становится в линию. Каждый из группы протягивает свою руку тому, кто стоит сзади. Для этого играющие расставляют ноги на ширине плеч и протягивают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку игрока, стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

«Я змея-змея-змея»

Цель: Сформировать групповую сплоченность. Развитие умения действовать сообща в команде. Вызывать заинтересованность в общей цели.

Правила и ход игры:

Два участника(стоя друг за другом) передвигаясь змейкой по комнате поют песню «я змея-змея-змея, я ползу, ползу ползу..» подходят к одному из участников и спрашивают у него «хочешь быть моим хвостом» участник может согласиться или отклонить предложение. Если он не принял предложение «змея» ему должна ответить «а придется». И в том и в другом случае кандидат в «хвост змеи» пролезет сквозь туннель, образованный из

«ног змеи» и становится хвостом, далее «змея» идет к следующим участникам и процедура принятия хвоста повторяется. Игра заканчивается тогда, когда последний участник проберется в тоннеле из «ног змеи» а впереди стоящий смыкается с тем, кто пока является хвостом змеи.

«Тише-громче»

Цель: Развитие умения действовать сообща в команде, готовность внести свою лепту в общее дело. Помочь наладить дружеские взаимоотношения, способствовать сплочению коллектива.

Правила и ход игры:

Вы, наверное, играли в детстве в игру “Холодно - горячо?” Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов круга спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному предмету. Соответственно, песня поется тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

Волшебный клубок

Сейчас, сидя в кругу, мы будем катать этот клубок друг другу и обязательно при этом говорить

« Ты мне нравишься, потому что... и называть то, что вам нравится в этом человеке.

Тот, кто получит клубок , наматывает немного ниточки на свою ладошку (вот так) и катит клубок другому человеку, не забыв сказать о том, что нравится в нем.

Задание понятно? Я начинаю.

Анализ упражнения:

Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда тебе говорили приятное?

Трудно ли было найти добрые слова?

Щепки на реке

Давайте встанем в 2 ряда напротив друг друга (расстояние между рядами чуть больше вытянутой руки).

Представьте, что все мы вода одной реки. По этой реке будут проплывать щепочки.

Один из нас сейчас, как щепочка отправится в путь. Он сам может решить, как и с какой скоростью будет двигаться. Можно просто проплыть прямо, можно вертеться, а мы - вода будем плавно и нежно направлять его движение..

Когда щепка доплывет до конца реки, она сама становится рекой, а в путь отправляется следующая щепочка. Все поняли правила игры?

Анализ упражнения:

Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
Что ты чувствовал, когда был щепкой (водой)?

Собирашка

Один из пары держит корзинку, а другой с завязанными глазами должен найти на полу грибы, принести и положить в корзинку.

Для того, чтобы найти гриб надо слушать своего ведущего. Ведущий может называть «грибника» только ласковым именем.

Всего надо найти 4 гриба. На задание дается 1 минута.

Когда прозвучит звонок, ведущий и грибник меняются местами». У каждой пары психолог спрашивает правила задания перед его исполнением.

Анализ упражнения:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
Что труднее – объяснять или слушать?
Кем лучше быть, ведущим или грибником? Почему?
Понравилось ли, когда тебя называли ласково? Почему?
Чья пара была лучшей и почему?

Рисуем на одном листе по звонку

Инструкция:

«Нарисуйте картину вдвоем на одном листе, четко следуя сигналам звонка.

До первого звонка вы можете договориться, – о чем будет ваша картина, кто и что будет рисовать.

Когда прозвучит первый звонок и до конца задания никто, не вы ни я не говорим ни слова. Всего будет 6 звонков.

Задание понятно? Начали.

Анализ упражнения:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Кому трудно было молчать и почему? Если бы я дала это задание еще раз, чего бы ты не стал делать?
- Чья работа понравилась больше? Почему?

Опиши друга

Инструкция:

Сядьте друг к другу спиной. (Во всех парах одновременно)

Сейчас я проверю, какие вы внимательные.

Я буду подходить к каждому из вас, и задавать по 3 вопроса о внешнем виде вашего напарника.

За каждый правильный ответ буду давать фант.

Поворачиваться и подсказывать нельзя.

Анализ упражнения:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что ты чувствовал, когда твой напарник говорил неправильно?
- А когда правильно?
 - Почему?
 - Чья пара была лучшей и почему?

Я придумал, а ты сделай

В стране Фантазия. необычные дома, растения, животные, люди.

Для этой страны я придумала вот таких животных, вот такие растения и дома (Показ, просмотр и мини обсуждение «образцов»)

А теперь задание «**Придумка**». Каждая команда выберет тему из этих трех: «Дом», «Животное», «Растение» и возьмет выбранный конверт с заданием.

Если возник спор между командами, вы можете решить его, применяя одно из 5 правил договора. На выполнение этой части задания даю 2 минуты. Время... В выбранном вами конверте находятся готовые части, фрагменты вашей будущей аппликации. В команде выберете одного ведущего и одного ведомого за 1 минуту. Выполнять аппликацию надо молча. Ведущий молча объясняет, какие части когда и куда приклеивать а ведомый выполняет молча его поручения. Задание понятно? На выполнение 3 минуты. Начали.

Анализ выполнения упражнения:

- Понравилось ли вам задание или нет и почему?
- Что для вас было трудным? Почему?
- Понравилось ли командовать, подчиняться?

Расскажи без слов

Надо ответить на вопросы участников занятия о придуманном вами растении, доме, животном, но не словами, а жестами, движениями.

Ответ надо не сказать, а показать.

Задание понятно?

Договориться об ответе можно только шепотом в совещательном кругу (вот в этом обруче).

Начали.

Анализ выполнения упражнения:

- Понравилось ли вам задание или нет и почему?
 - Что для вас было трудным?
 - Почему?
 - Чей вопрос, ответ понравился больше ?
- Расскажите нам о вашей фантазии то, что вы придумали в совещательном кругу.

Кочки

Надо пройти, повернувшись, друг к другу спиной, боком по этим кочкам, называя по очереди предметы – на синих кочках – одежды, на красных – мебели, на зеленых – посуды. Я покажу вам, как это надо делать. (Показ)

Помните, нельзя называть уже названные другой парой предметы.
Как будем договариваться об очереди выполнения задания?
(Предложения детей, короткое обсуждение)

Пройти путь по кочкам надо за 4 минуты.

О начале времени и окончании я сообщу вам звонком.

Задание понятно всем? Начали.

Анализ выполнения упражнения:

- Понравилось ли вам задание или нет и почему?
- Что показалось трудным и почему?
-

Толкунчики с мячом

Надо сесть друг против друга на пол, опереться руками сзади, согнуть ноги в коленях и толкать друг другу мяч так, чтобы он от вас не укатился.

С места передвигаться нельзя.

Попробуйте. Все понятно? Начали.

Пары выполняют задание по очереди а остальные считают, сколько было прокатов мяча до первого непопадания.

Анализ выполнения упражнения:

- Понравилось ли вам задание или нет и почему?
- Что труднее – ловить или толкать мяч, почему?
-

Одним карандашом

Одним карандашом на одном листе вдвоем по очереди надо нарисовать картину, передавая карандаш друг другу молча.

Разговаривать нельзя! Можно смотреть друг на друга и попытаться понять без слов, что чувствует твой напарник, что он хочет изобразить.

Задание понятно?

Начинаем и заканчиваем рисунок по сигналу звонка.

Анализ выполнения упражнения:

- Понравилось ли вам задание или нет и почему?
- Поняли ли вы друг друга?
- Что для тебя было сложным, почему?
-

Истории из мешка

В этом мешке много разных вещей.

Давайте представим, что я нашла их на берегу моря.

Каждый из вас может достать из него 1 вещь.

А теперь в каждой паре придумайте историю про эти вещи.

Как эти вещи оказались около моря? Кому они принадлежали? Что случилось с ними?

Команда получит 2 балла, если рассказ будет один сразу про 2 вещи.

Время на обдумывание 3 минуты. Начали!

Я ставлю песочные часы.

Анализ выполнения упражнения:

- Понравилось ли вам задание или нет и почему?
- Тебе понравилось (нет) вместе сочинять, что именно понравилось?
- Какая история тебе больше понравилась, почему?
- Чья команда заслужила 2 балла, почему?

Уточняем маршрут

Для выполнения этого задания надо взять лист и карандаш, причем, карандаш надо взять сразу вдвоем,

поэтому удобнее будет одному из экипажа встать за спиной другого и проводить линию по моей команде от левого нижнего угла в правый верхний угол.

Если вы точно будете вести линию по моим командам, то рисунок маршрута на ваших картах и на моей карте получится одинаковым.

Никому из членов экипажей разговаривать нельзя.

Задание понятно? Начали.

Анализ выполнения упражнения:

- Понравилось ли вам задание или нет и почему?
- Что было для тебя самым сложным?

Разведчик

Вам необходимо приземлиться на планету Блюк в точно заданном районе. Для этого надо от каждого экипажа послать разведчика, чтобы он нашел место для приземления. Второй член каждого экипажа будет вести разведчика по карте, которую я вам передам. Для выполнения этого задания здесь на полу я расстелю «маршрутное поле», разведчик должен встать на первую клетку, указанную ему командиром его корабля и идти дальше, строго по его заданию. Командир дает каждое задание только 1 раз. Всего будет 4 задания, в результате которых вы должны оказаться в заданном районе. Давайте попробуем. Вот на доске задание для меня. Скажите, с какой клетки я должна начать движение, следующее задание даст Маша (я выполняю), теперь задание даст Коля (я выполняю)...(задания такие: 2 клетки вправо, одна клетка вперед...). На картах командиров задания нарисованы в виде стрелки и цифры – направление и количество клеток-шагов, в конце плана в красном кружке координаты конечной клетки (например А4). Задание понятно? Выполнять!

Анализ выполнения упражнения:

- Понравилось ли вам задание или нет и почему?
- Что было для тебя самым сложным?

«Маршрутное поле» – одноцветная клеенка 2*2м, расчерченная на 25 квадратов с обозначениями по сторонам по типу шахматной доски.

Найди по заданию молча

Вам надо за 3 минуты найти картинки с изображением жителей планеты Блюк

: экипаж 1 ищет изображение растений,

экипаж 2-животных,

экипаж 3- птиц.

Учтите, это задание надо выполнять молча.

Задание понятно? Начали.

Анализ выполнения упражнения:

Понравилось ли вам задание или нет и почему?

Отгадай мою картинку

Детям из 1 команды дают каждому по 1 картинке с изображением транспорта с обозначением уровня сложности каждой карточки (1балл – самолет, 2 балла - машина, 3 балла – корабль).

Дети из 1 команды сами решают, кто какую карточку будет загадывать сопернику. Психолог предлагает детям из 2 команды отгадать по жестам, что изображено на карточке участника 1 команды. Начали!

Разыгрывается карточка в 1 балл, кто будет отгадывать? Решили? Отгадывай! (если не отгадал, балл остается у 1 команды) и так все 3 карточки.

Затем команды меняются ролями. У 2 команды карточки с изображением: птички- 1 балл, рыбки – 2 балла, зайчика – 3 балла.

Анализ упражнения:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Почему ты отгадывал самые легкие (трудные) задания?

Полет в темноте

Представьте, что вы 2 команды 2 самолетов.

Вы летите в полной темноте. Доверяя только приборам.

Выберите одного человека, которому вы доверяете, встаньте в обруч, держась за него.

Двум членам экипажа из каждой команды я завяжу глаза, а тот, кого вы выбрали, поведет ваш самолет по маршруты, который я дам.

Задание понятно?

Начинаем. (Команды выполняют задание по очереди).

Анализ упражнения:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Оправдал ли ваше доверие выбранный вами штурман?
- Что вы чувствовали, когда шли за ним?
- Что чувствовал штурман?

Обруч

Сейчас вам надо выбрать одного человека из команды, который выйдет на середину и будет быстро называть 5 предметов из того понятия, которое я задам, пока я медленно буду надевать на него обруч.

Задание надо выполнить за 1 минуту, выбранный может обратиться за помощью команды подняв над головой руку, вот так.

Задание понятно? Используйте при назначении известные вам способы договора.

Анализ упражнения:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Оправдал ли ваше доверие выбранный вами?

Лепилочка

Один человек в каждой команде ляжет на коврик, а двое других очень нежно и бережно будут, как бы, его лепить.

Что вы будете лепить, буду говорить я.

Задание понятно? Я включаю приятную спокойную музыку. Начали

Анализ упражнения:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что ты чувствовал, когда тебя трогали?
- Доверял ли ты детям или боялся чего-то (чего)?
- Если бы надо было повторить задание, ты бы захотел, чтобы тебя лепили?
- Кому и почему ты доверяешь больше?
- Когда ты лепил, тебе было интересно или ты чего-то боялся?
- Хотел бы ты, чтобы и тебя лепили

Заколдованный

В руках у каждого ребенка проволочка с 5 бусинками.

В этот круг по очереди будут входить по 2 человека со своими бусинками.

Они будут считаться заколдованными.

Чтобы их расколдовать, надо сказать им что-то очень ласковое, нежное, доброе.

Каждому, кто сказал, заколдованный должен отдать 1 бусинку.

Кто получил бусинку надевает ее на свою проволочку.

Когда у детей, стоящих в центре круга кончатся бусинки, они считаются расколдованными и выходят из круга, на их место встает вторая пара, потом третья.

В конце игры мы посчитаем у кого сколько бусинок получилось.

Анализ упражнения:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что ты чувствовал, когда тебе говорили (ты говорил) добрые слова?
- Почему у .. много бусинок , а у ... меньше?

Игра- упражнение «Инопланетное приветствие»

На планете Бибизяка всех гостей встречают, бросаясь в них шариками. Так бибизякцы выражают свою радость.

Но самое невероятное, что надо бросить так, чтобы не попасть в гостя.

Итак, задание: водящий должен бросить в напарника 5 теннисных шариков и ни разу не попасть в него.

Но при этом нельзя бросать в сторону, это знак нежелания видеть этого человека, надо бросать очень близко от напарника.

Всем понятно? Начали.

Анализ упражнения:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Как чувствовал себя напарник?

- Что чувствовал ведущий?

Нарисуй то же своим цветом

Цели: Формировать навык согласованных действий в условиях ограниченного пространства. Содействовать освоению правил честного соперничества, закреплять навык самоконтроля.

Материал: наборы фломастеров (по количеству рабочих групп), раздаточные плакаты.

Организация игрового пространства:

На листе ватмана или куске обоев толстым маркером рисуется требуемый знак. По центру изображения пунктиром рисуется срединная линия. Каждый лист рассчитан на работу 5-6 детей одновременно. Листы и фломастеры раскладываются на полу.

Правила и ход игры:

Детям предлагается нарисовать определенный знак в воздухе. Затем они разбиваются на группы (можно использовать игру «Найди свою пару»). Вначале детям предлагается пройти на полу (босиком) по контуру данной фигуры, затем по очереди провести рукой по линии фигуры (с открытыми и закрытыми глазами). Затем детям выдаются фломастеры разного цвета и предлагается нарисовать множество аналогичных знаков на поле большого знака (внутри него) за 2-3 минуты, пока играет музыка. В конце игры устраиваются «смотрины» работ и отмечаются наиболее удачные.

Наряжалочка

Надо быстро нарядить друг друга в те вещи, которые тут лежат. Побеждает та команда, которая сделает это быстрее и чьи костюмы окажутся интересными. После выполнения упражнения надо каждому члену команды представиться – назвать себя (свой образ)

Анализ упражнения:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Понравилось ли тебе, когда тебя наряжали (когда та наряжал)?
- Доверяли ли вы друг другу

Радиоэфир

Цели: Стимулирование способности активного слушания. Воспитание культуры устной речи (ясного и грамотного изложения своих мыслей). Формирование навыка контроля за правильностью выполнения задания.

Материал: магнитофон, ширма, доска мел или плакат со схемой, картинки для составления рассказа.

Организация игрового пространства:

Ведущий радиоэфира (тот кто делает сообщение) располагается так, чтобы остальные не видели его лица. Это можно сделать следующими способами:

- Слушатели сидят спиной к ведущему
- Ведущий располагается за ширмой
- Сообщение заранее записывается на аудиокассету или диск.

Правила и ход игры:

1 вариант:

Задание связано с делением устной и письменной речи на слова. Для контроля детям можно раздать схемы стихотворения, которое будет звучать в радиоэфире.

2 вариант:

За ширмой перед ребенком (ведущим радиоэфира) раскладываются картинки. Он выбирает одну и описывает предмет изображенный на карточке (не называя его). После этого ширма убирается и детям, предлагается угадать, о каком предмете было рассказано.

Покажите нам

Цели: Формирование навыка координации совместных действий в пространстве рабочей комнаты. Развитие умения взглянуть на себя со стороны. Воспитание чувства ответственности за конечный результат.

Материал: доска с мелом или плакат.

Правила и ход игры:

Разделить детей на группы (игра «Найди свою группу» или «Найди свое место в ряду»).

Вариант 1

Каждой группе выдается персональное задание – знак, который она должна показать, чтобы все участники группы приняли в этом участие. Такой вариант лучше выполнять группами по 2-3 человека.

Вариант 2

Группе детей, построенной в линейку, предлагается выполнять зашифрованную инструкцию. Например: ...**...***, где точка обозначает игрока стоящего, а звездочка сидящего на корточках. Дети дают оценку и каждый, высказывает свое положительное мнение хлопками, а отрицательное – топаньем ног.

Скульптор

Из двух своих товарищей ведущий – скульптор должен создать скульптуру по моему заданию. Разговаривать может только скульптор, а вы должны слушаться его и делать так, как он хочет.

Задание понятно? Начали.

Темы скульптур: лев и львенок, самолет и туча, два петушка, цветок и бабочка.

Анализ упражнения:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что легче, лепить каждого отдельно или из двух 1 образ и почему?
- А что интереснее и почему?

Волшебные картинки

Цели: Воспитание привычки оценивать свой вклад в коллективную работу. Формирование навыка определения границ допустимой самостоятельности в группе сверстников. Развитие потребности в творческом самовыражении.

Материал: несколько столиков или мольбертов, листы бумаги, наборы карандашей или фломастеров, магнитофон.

Организация игрового пространства: каждая подгруппа садится вокруг своего стола или встает возле мольберта.

Правила и ход игры:

Участники делятся на группы (см. игру «Найди свою группу»). Сейчас мы с вами попробуем нарисовать большую семью. Под музыку по одному участнику группы рисуют члена семьи, которого называет педагог. По окончании музыки фломастер передается следующему игроку по часовой стрелке и они рисуют другого члена семьи. Цвет карандашей или фломастеров у одной группы не должен повторяться. По окончании игры дети высказываются о работах и объясняют причину своего выбора. Каждый член сообщает о своем вкладе в общее дело

Слепые и немые художники

Два участника в каждой команде завязывают глаза. Капитан встает за ними и командует, что каждый из них должен рисовать на листке. Моно рисовать все, что хотите, тему рисунка капитан может обсудить с каждым слепым художником заранее. Художникам нельзя подсматривать и разговаривать. Для того, чтобы художник понял кому из двоих капитан дает команду, советую капитану перед каждой своей командой называть художника по имени. Например: «Алеша, веди линию вправо, стоп. А ты Маша, веди линию снизу вверх, веди, веди, Маша, стоп». Без команды капитана художник не должен ничего рисовать и убирать карандаш от листа. Все понятно? На выполнение задания дается 5 минут. Договоритесь о теме. Завяжите глаза художникам. Начали.

Анализ выполнения задания:

- Что ты чувствовал, когда командовал?
- Что ты чувствовал, когда не мог говорить и видеть?
- Ты доверял капитану? Почему?

Конфета в бутылке

Я для каждой команды приготовила вот такие 4 веревочки – 3 короткие (50 см) и одну длинную с привязанной на её конце конфетой и 2 обычные бутылочки.

Каждый из вас возьмет в руки 1 конец короткой веревочки так, чтобы конфета повисла на её длинном конце и по моей команде постараются засунуть конфету в бутылку, не прикасаясь к ней руками.

Все понятно? Взяли веревочки. Начали!

Нарисуй по заданию

Вы можете переизбрать капитана, а можете оставить прежнего.

Я дам капитанам листок с заданием, и он будут диктовать своей команде, что они должны нарисовать на своих листочках. Говорить может только капитан. Капитану дается право выбрать задание любой сложности (1,2,3 балла), Если то, что нарисовали члены команды, совпадает с тем, что нарисовано на листе капитана, то эти баллы прибавляются, а если нет – отнимаются. По

окончании задания не забудьте позвонить в колокольчик. Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что ты чувствовал, когда командовал? Почему твои друзья выбрали тебя?
- Почему вы выбрали его ведущим?

Вопросы

Надо дать ответ на 3 вопроса, на обсуждение каждого дается за 1 минута. Вопросы.

Какая ягода самая большая? (арбуз).

Кто самый сильный в сказке «Репка»? (дед).

Объясните слово «корзина».

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что ты чувствовал, когда командовал? Почему твои друзья выбрали тебя?
- Почему вы выбрали его ведущим?

Подземное царство

Для выполнения этого задания выберите ведущего.

Представьте, что мы подошли к подземному царству. Там, в подземелье гномы спрятали 2 волшебные вещи, которые вам надо достать. Для этого 2 членам команды я завяжу глаза, (под землей темно).

Им надо буде пройти через комнату, не натолкнувшись на преграду (не разбудив гномов), и взять 2 половинки волшебной вещи, чтобы, выйдя из подземелья сложить её в одну из всех 4 половинок. Веси вас по подземелью будет ведущий.

Внимательно слушайте его приказы. Говорить может только ведущий. Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

Из какой сказки ваши волшебные вещи?

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что ты чувствовал, когда командовал? Почему твои друзья выбрали тебя?
- Почему вы выбрали его ведущим?

Волшебная река

Представьте, что мы подошли к волшебной реке.

На другой берег реки надо перевезти *козу, капусту и волка*.

Для выполнения этого задания выберите ведущего. Два других члена команды будут козой и капустой, а я – волком.

Нельзя оставлять на одном берегу капусту с козой или волка с козой (почему?). Перевозить можно только что-то одно.

Этот обруч будет у нас лодкой. Выполнить задание надо за 3 минуты. За правильное выполнение задания команда получает волшебную вещь. Говорить и решать может только ведущий. Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

Из какой сказки ваши волшебные вещи?

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

- Что ты чувствовал, когда командовал? Почему твои друзья выбрали тебя? Почему вы выбрали его ведущим?

Волшебный лес

На полу расстилается «маршрутное поле».

3. квадрата обозначены, как дома «нечистой силы» .

Выберите ведущего на это задание.

Он станет спиной к полю, а на противоположной стороне поля встанет один из членов его команды.

По заданию ведущего он будет идти по клеточкам поля, и если он попал на клетку, где живет «нечистая сила», то он отдает волшебную вещь и остается пленником волшебного леса.

Разговаривать может только ведущий. Задание понятно? Начали!

Загадки

Сейчас я по очереди каждой команде буду загадывать какой-то предмет, команда тихо посоветуется 1 минуту и выбранный вами ведущий ответит на вопрос: что я загадала. Ведущий имеет право назвать то, что решила команда или высказать свое мнение. За правильный ответ – 1 бонус. (загадки нося описательный характер и представляют собой 2-3 предложения, можно загаданную вещь доставать из коробочки или мешочка, после того, как прозвучал ответ)

Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

- Почему твои друзья выбрали тебя?
- Почему вы выбрали его ведущим?

Слепой полет

Выберите ведущего в каждой команде для этого упражнения. Он будет диспетчером, а игроки команды – членами экипажа самолета, летящего в полной темноте (этим двум игрокам я завяжу глаза). Экипаж самолета будет двигаться только по заданию ведущего диспетчера, обходя стулья, подушки и игрушки, которые я разложу на полу. Это будут препятствия. Надо пройти путь, не задевая препятствия. За это будет дан дополнительный бонус. За 2 препятствия -1 бонус, за 3 – 2 бонуса, за 4 -3 бонуса. Решать сколько надо препятствий будет ведущий. Если игроки правильно выполнили команду, то эти бонусы прибавляются, а если ошиблись- отнимаются из копилки команды.

Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

- Что ты чувствовал, когда командовал? Почему выбрал именно столько препятствий?

- Почему твои друзья выбрали тебя?
- Почему вы выбрали его ведущим?

Путешествие по заданию

Выберите ведущего в каждой команде для этого упражнения, он будет давать команды своим игрокам, которым надо пройти по «маршрутному полю». Ведущий сам в праве выбрать маршрут любой степени сложности: легкий-1 бонус, средний-2 бонуса или трудный – 3 бонуса. Если игроки правильно выполнили команду, то эти бонусы прибавляются, а если ошиблись- отнимаются из копилки команды. Можно заработать дополнительный бонус – за скорость выполнения задания, для этого в начале его выполнения я буду включать секундомер. Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

- Что ты чувствовал, когда командовал?
- Почему твои друзья выбрали тебя?
- Почему вы выбрали его ведущим?

Через минное поле

Для выполнения этого упражнения командиры встанут спиной к «маршрутному полю» и получают карту, на которой у них отмечено, какая клеточка поля «заминирована».

Два солдата из разных отрядов одновременно пойдут из квадратов А1 и А5, точно выполняя приказы своих командиров. Можно двигаться только вперед-назад, влево-вправо.

Солдатам говорить и переспрашивать нельзя, поэтому командирам надо давать команды громко и точно.

Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

- Что ты чувствовал, когда командовал? Что было самым трудным?
- (другие вопросы по сложным ситуациям данного задания)

Полоса препятствий

Надо перенести все кубики с одного стола через всю комнату на другой стол, складывая их в башенку, и по дороге от стола к столу пройти по гимнастической скамейке и перепрыгнуть через валик. За 1 раз можно переносить только 1 кубик.

Посмотрим, чья башня окажется выше! Командиры отрядов должны внимательно следить за моими знаками: когда я включу фонарик, командир должен командовать «Смирно!» и солдат должен замереть, встав смирно в том месте, где его застала команда, а , когда фонарик погаснет, командовать «Вольно!» и солдаты продолжают свой путь.

Солдатам говорить и переспрашивать нельзя, поэтому командирам надо давать команды громко и точно. Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что ты чувствовал, когда командовал? Что было самым трудным?
- (другие вопросы по сложным ситуациям данного задания)

Сигнальщик

Разведчик передает донесения с переднего края в зашифрованном виде. Сейчас ваши командиры будут передавать вам по очереди каждому донесение, вам надо понять его и сказать нам вслух, а мы сравним это с тем, что изображено на его донесении. Для выполнения этого упражнения надо запомнить несколько жестов: ладонь, повернутая к себе, обозначает 1, от себя – 2, сжатая в кулак-3, Кулак с поднятым большим пальцем (вот так) – танк, с поднятым указательным пальцем – пушка, с поднятым указательным пальцем и мизинцем – самолет. Командир может выбрать простое, среднее или трудное донесение (1,2,3 очка). Зашифрованное послание командир дает 1 раз молча. Переспрашивать и повторять нельзя. Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что ты чувствовал, когда командовал

Собираемся в поход

Представьте, что наступило ясное летнее утро, пора совершить обход леса. Каждой команде я дам карточку с изображением вещей, каждому отряду надо выбрать те вещи, которые вам пригодятся при обходе.

Можно выбрать только 3 вещи. У каждой вещи – свои баллы. Посмотрим, кто и сколько баллов наберёт.

Решаете вы все вместе 2 минуты, а отвечает командир. Он может назвать те вещи, которые выбрал отряд, а может назвать другие вещи.

Но, в любом случае, он должен объяснить, зачем нужны именно эти вещи. Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что ты чувствовал, когда командовал

Знаки в лес

- на дорогах много знаков, которые должны знать и водители и пешеходы.

Какие дорожные знаки вы знаете?

А теперь мы должны придумать и нарисовать знаки для леса.

При необходимости – обсудить темы знаков:

-осторожно, муравейник,

-не разводить огонь,

-тише, медведь спит, -

-не засоряйте лес... и т.д.

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда командовал?

Что понравилось (не понравилось) в поведении командира