

Сборник игр для сплочения коллектива младших школьников

Игра «Пожалуйста»

Вариант 1. Все участники игры вместе с ведущим становятся в круг. Ведущий говорит, что он будет показывать разные движения (физкультурные, танцевальные, шуточные), а играющие должны их повторять лишь в том случае, если он к показу добавит слово «пожалуйста». Кто ошибётся, выбывает из игры.

Вариант 2. Игра идет так же, как в первом варианте, но только тот, кто ошибется, выходит на середину и выполняет какое-нибудь задание, например, улыбнуться, попрыгать на одной ноге и т.д.

Примечание: с самого начала оговорить, что это шуточная игра и не стоит принимать её в серьез (обижаться).

Игра «Атомы и молекулы»

Необходима небольшая первичная настройка: группу просят закрыть глаза и представить, что каждый человек – маленький атом, а атомы, как известно, способны соединяться и образовывать молекулы, которые представляют собой достаточно устойчивые соединения. Далее следуют слова ведущего: «Сейчас вы откроете глаза и начнете беспорядочное движение в пространстве. По моему сигналу (сигнал оговаривается) вы объединитесь в молекулы, число атомов в которых я также назову. Когда будете готовы, откройте глаза». Участники начинают свободное перемещение в пространстве и, услышав сигнал ведущего, объединяются в молекулы. Подвигавшись, некоторое время цельным соединением, молекулы вновь распадаются на отдельные атомы. Затем ведущий снова дает сигнал, участники снова объединяются и т.п.

Если последним числом атомов в молекуле будет два, то упражнение служит хорошим способом деления группы на пары для последующей работы.

Примечание. На первом занятии следует избегать конфликтных ситуаций, когда при названном числе группа не может разделиться поровну и остаются «лишние участники» или некоторым молекулам не хватает атомов до нужного числа.

Игра «Путанка»

Все берутся за руки, стоя в кругу и начинают запутываться. Когда запутались все, и получилась одна большая «путанка», можно вообразить, что вся группа превратилась в одного огромного зверя. Теперь срочно необходимо определить, где находится его голова, а где хвост. («Кто будет головой? А кто хвостом?», –

спрашивает ведущий). Когда «зверь» сориентировался, где его правая сторона, а где левая, он должен научиться двигаться во все стороны, в том числе и назад. А потом, «зверь» должен пробежаться. При этом руки расцеплять нельзя.

Игра «Поезд»

6-8 участников изображают «поезд», встав в колонну и положив руки на плечи стоящим впереди. Все, кроме первого, закрывают глаза. Этому «поезду» нужно проехать через препятствия, которые изображают другие участники. При малом количестве играющих часть препятствий можно изобразить с помощью стульев.

Задача «поезда» – проследовать от одной стены помещения до другой, по пути обязательно объехав по кругу 3-4 препятствия (ведущий указывает, какие именно) и, не столкнувшись с остальными. Препятствия, изображенные с помощью других игроков (желательно, чтобы те, которые нужно объехать по кругу, были именно из их числа), при приближении к ним «вагонов поезда» на опасно-близкое расстояние могут издавать предостерегающие звуки – например, начинать шипеть.

Игра повторяется несколько раз, чтобы дать возможность каждому побыть и в роли препятствий, и в составе «поезда».

Игра «Счёт до десяти»

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

Ход игры. «Сейчас по сигналу «начали» вы закроете глаза, опустите головы 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», счёт начинается сначала. Попробуйте понять друг друга без слов.

Игра «Машина с характером»

Вся группа должна построить воображаемую машину. Ее детали – это только слаженные и разнообразные движения и возгласы игроков. Во время игры нельзя разговаривать. Попросите одного добровольца (игрок 1) выйти на середину круга и скажите ему: «Я хочу, чтобы сейчас ты начал выполнять какие-нибудь повторяющиеся движения. Может быть, ты хочешь попеременно вытягивать руки вверх, или поглаживать живот правой рукой, или прыгать на одной ноге. Годится любое действие, но ты должен непрерывно повторять его. Если хочешь, можешь свои движения сопровождать возгласами». Когда игрок 1 определится со своими действиями, он становится первой деталью машины. Теперь следующий доброволец может стать второй деталью. Игрок 2, со своей

стороны, выполняет движения, которые дополняют действие первого игрока. Если, например, игрок 1 смотрит вверх, поглаживает себя по животу и при этом в промежутке попеременно говорит «Ах» и «Ох», то игрок 2 может встать сзади и каждый раз, когда игрок 1 говорит «Ах», разводить руками, а при заключительном «Ох» один раз подпрыгивать. Он может также встать боком к игроку 1, класть ему правую руку на голову и при этом говорить «Ау», причем для своего «Ау» выбрать момент между «Ах» и «Ох». Когда движения первых добровольцев обретут достаточную скоординированность, к ним может присоединиться третий игрок. Каждый игрок должен стать новой деталью увеличивающейся машины и пытаться сделать ее более интересной и многогранной. Каждый может выбрать себе место, где он мог бы расположиться, а также придумать свое действие и возгласы.

Когда задействованы все игроки, Ведущий может позволить фантастической машине полминуты работать в выбранном группой темпе. Потом предложите, чтобы скорость работы несколько увеличилась, затем слегка замедлилась, потом начала останавливаться. В конце концов машина должна развалиться.

Игра «Опустить предмет»

6-10 участникам дают гимнастический обруч и просят держать его горизонтально на указательных пальцах вытянутых рук.

Задача участников: опустить предмет в указанное ведущим место. При этом он должен постоянно лежать на указательных пальцах всех участников; если чей-то палец теряет контакт с предметом или он падает, игра начинается заново.

Рефлексия:

Какие чувства испытывали?

Что нового узнали о себе, о классе?

Как будете использовать эти знания?

Чему научились?

Как это пригодится в будущем?

Что было важным?

Над чем вы задумались?

Что происходило с вами?

Что нужно развивать на будущее?

Игра «Туманная гавань»

Группа должна провести нефтеналивной танкер (одного из членов команды) без столкновения с другими судами (остальные члены команды). «Танкер» должен быть с завязанными глазами, его задача — на своем пути не натолкнуться на другие корабли, стоящие по всей игровой площадке. Как только танкер приближается, ближайший «корабль» начинает подавать

предупреждающий сигнал (типа сирены). Тогда «танкер» сбавляет ход и пытается маневрировать, чтобы пройти через гавань без столкновений.

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 «Кто быстрее»

Цель: координация совместных действий, распределение ролей в группе.

Ведущий сообщает, что нужно посчитаться на счёт один-два. У нас получилось две команды. Ваша задача сейчас как можно быстрее построить ту геометрическую фигуру, которую я назову, причём строитесь вы молча. Объясняться можно только жестами и мимикой.

Возможные фигуры: треугольник; угол; буква; птичий косяк; круг и т.

Обсуждение:

Трудно было выполнять задание?

Что помогло при его выполнении?

Игра «Только вместе»

Ведущий предлагает образовать пары и встать спина к спине.

Сможете ли вы медленно-медленно, не отрывая своей спины от спины партнера, сесть на пол? А теперь сможете ли вы точно также встать? Постарайтесь определить, с какой силой вам нужно опираться на спину своего партнера, чтобы обоим было удобно двигаться... А сейчас поменяйтесь партнёрами...

Обсуждение:

С кем вставать и садиться было легко?

Что было самым трудным в этой игре?

Игра «Помоги слепому»

Для этой игры требуется пара участников. Один из них играет роль «слепого», другой – «поводыря». У первого завязаны глаза и он должен двигаться по комнате, по собственной инициативе выбирая направление движения. Задача другого участника сделать так, чтобы «слепой» не столкнулся с предметами комнаты.

Игра с воздушными шариками

Дети становятся в шеренгу, кладут руки на плечи впереди стоящим. Каждому участнику дается шарик, который должен быть зажат между грудью стоящих сзади и спиной стоящих спереди. Условие игры: после ее начала шарики нельзя поправлять руками, руки нельзя снимать с плеч впереди стоящего. Условия игры – двигаться такой «гусеницей» по определенному маршруту, так, чтобы ни один из шариков не упал на пол.

Игра «Отражение»

В этой игре участвует пара участников, вначале первый из них играет роль «зеркала», другой – «человека». Условия игры: участник, играющий роль «зеркала», должен в точности повторить медленные движения «человека», отразить их. После проведения первого «раунда» участники меняются местами.

Игра «Ты мне нравишься»

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 ученика, который должен быть следующим в "паутине". После того, как мы передали кому-то клубок, мы говорим этому ученику 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 перед началом уроков ты вежливо открыл передо мной дверь в класс". 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 ученика, 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 ученика в классе. 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 игры:

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?

Игра «Объятие»

Инструкция: Сядьте, пожалуйста, в один большой круг. Кто из вас еще помнит, что он делал со своими мягкими игрушками, чтобы выразить свое хорошее отношение к ним? Правильно, вы брали их на руки. Я хочу чтобы вы все хорошо относились друг другу и дружили между собой. Естественно, иногда можно и поспорить друг с другом, ведь когда люди дружны, им проще переносить обиды или разногласия. Я хочу, чтобы вы выразили свои дружеские чувства к остальным ученикам, обнимая их. Быть может, будет такой день, когда кто-нибудь из вас не захочет, чтобы его обнимали. Тогда дайте нам знать, что вы хотите пока просто посмотреть, но не участвовать в игре. Тогда все остальные не будут трогать этого ребенка. Я начну с легкого, совсем маленького объятия и надеюсь, что вы мне поможете превратить это объятие в более крепкое и дружеское. Когда объятие будет доходить до вас, любой из вас может добавить в него энтузиазма и дружелюбия, чтобы мы все сделали наши хорошие взаимоотношения еще более крепкими.

Проверьте, хочет ли сидящий рядом с вами ребенок участвовать в игре. Вы можете определить это по некоторым невербальным признакам. Но иногда вы можете спросить его и открыто: "Хочешь ли ты, чтобы я обняла тебя?" Большинство детей ответит вам: "Да". После этого начинайте первый кон игры, нежно и мягко обняв сидящего рядом с вами ребенка. Он в свою очередь спрашивает своего соседа, хочет ли он принять участие в игре, и если да, то обнимает его. Таким образом, дружеское объятие передается по кругу, пока не вернется к Вам. Мы надеемся, что, дойдя до Вас, оно станет более крепким и будет сделано с большим энтузиазмом.

Анализ игры:

Понравилась ли тебе эта игра?

Почему хорошо обнимать других детей?

Как ты себя чувствуешь, когда другой ребенок тебя обнимает?

Берут ли тебя дома на руки? Часто ли это бывает?

Игра «Почесать спинку»

С помощью этой игры можно заметно повысить уровень групповой сплоченности. Игра нравится и маленьким детям, и подросткам, и взрослым, потому что предоставляет играющим в неё возможность приблизиться друг к другу, пережить чувство общности с группой, расслабиться и вновь сосредоточить свое внимание. Можно проводить эту игру в начале или в конце урока, можно проводить её как отдых между сложными учебными заданиями.

Инструкция: Встаньте, пожалуйста, в два больших круга так, чтобы каждый из вас оказался напротив ученика 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 одноклассника.

Теперь мы начнем делать друг другу приятный и бодрящий массаж. (Назовите имена двух школьников 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.

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 разбегается (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.

Игра «Лавата»

Играющие, становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: «Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-та, наш весёлый танец — это Лавата». Потом все останавливаются и ведущий говорит: «Мои локти хороши, а у соседа — лучше» — все берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая. Ведущий может называть, что хочет (талиа, плечи, пятки, ноги и т.п.), главное — снять у детей тактильное напряжение.

Игра «Живая скульптура»

Участники свободно стоят вместе. Ведущий предлагает одному ребенку выйти в центр и принять какую-нибудь позу, в которой ему удобно стоять. Следующего участника просят присоединиться к нему какой-нибудь позой. Затем к ним присоединяется в своей позе третий. И т.д. Можно сделать фотографию общей скульптуры и в последствии обсудить, на что она похожа.

Игра «Голоса животных»

Дети разбиваются на пары и выбирают голос какого-либо животного. Затем они расходятся по разные стороны помещения. Гасится свет. Задача игроков - найти партнера по голосу выбранного животного.

Игра «Общий брезент»

Вся группа должна разместиться на куске брезента. После достижения группой поставленной цели брезент складывается в несколько раз. Он уменьшается, но задание остается тем же. Оказывается, что можно разместиться на куске брезента размером с тетрадный лист: если каждый наступит на него только одним носком, игроки крепко возьмутся за руки и откинутся назад.

Игра «Ладонка»

Нарисуй ладонку, на пальцах напиши свои лучшие качества, посередине имя. В этом упражнении дети учатся оценивать себя и других. Если ребенок затрудняется найти качество, другие дети помогают ему в этом. Далее ладонки можно повесить в уголке.

Игра-упражнение «Хороший друг»

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 записать на бумаге, можешь нарисовать, а можешь сделать и то, и другое. (15 минут.)

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. (10 минут.)

Анализ упражнения:

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

Игра-упражнение «Биография друга»

Материалы: Анкета участника игры — каждому ребенку. Набор карточек с именами и/или фамилиями всех учеников класса.

Анкета

Напиши историю жизни (биографию) того человека, который достался тебе по жребью. Разузнай о нем как можно больше. При этом обязательно включи в биографию следующее:

- имя и фамилию этого ребенка
- возраст
- день рождения
- адрес
- описание его/ее внешности
- имена членов его/ее семьи
- что он/она любит делать?
- что тебе в нем/ней нравится?
- переезжал ли когда-нибудь этот человек на другое место?
- оба ли его/ее родителя работают, и кем?
- что украшает его/ее жизнь?
- твой собственноручный портрет этого человека

Инструкция: Я хочу предложить вам новую, очень интересную игру. Вам нужно будет написать биографии своих друзей. Знаете ли вы, что такое биография?

Поговорите с детьми о том, что это такое и, по возможности, расскажите, для примера, чью-нибудь биографию.

Я приготовила карточки, на которых написаны имена всех учеников нашего класса. Вытяните жребий и проверьте, не досталось ли вам ваше собственное имя, в таком случае вам нужно будет поменяться карточками с кем-то. Вы должны будете составить биографию того человека, чье имя написано на вашей карточке. Для того, чтобы помочь вам в этом, я приготовила анкету, на вопросы которой нужно ответить. Прочитайте все пункты анкеты внимательно.

Сейчас я дам вам 10 минут, чтобы поговорить с тем учеником, про которого вы должны написать, и еще 10 минут, чтобы самому ответить на вопросы, которые зададут вам (20 минут.)

А теперь вы можете записать историю жизни своего одноклассника. (30-45 минут.)

Попросите зачитать вслух некоторые из написанных биографий. Затем авторы могут подарить биографии своим партнерам.

Анализ упражнения:

— Узнал ли ты что-нибудь новое о человеке, которого ты описывал?

— Что общего между вами, чем вы различаетесь?

— Понравилась ли тебе твоя биография, написанная кем-то другим?

— Каковы твои важнейшие жизненные цели на настоящий момент?

Игра «Визитная карточка»

Описание игры: играющие садятся в круг и, передавая друг другу какой-нибудь маленький предмет, рассказывают о себе. Рассказывают не просто так, а по специальной схеме.

Первый играющий называет свое имя. («Меня зовут Вася».)

Второй тоже представляется и добавляет какую-нибудь информацию о себе, например, сколько ему лет. («Меня зовут Таня, мне одиннадцать лет».)

Третий говорит, как его зовут, сколько ему лет и еще что-то о себе, например, чем он любит заниматься в свободное время. («Меня зовут Сева, мне двенадцать лет, я люблю кататься на роликах».)

Четвертый должен рассказать о себе по двум первым пунктам (имя, возраст), как-то прокомментировать третий пункт и добавить еще что-нибудь новое («Я – Андрей, мне одиннадцать лет и три месяца, я на роликах кататься не умею, зато очень люблю свою собаку») и т.д.

Комментарий: с этой игры можно начать работу с новым классом. В то же время ее можно повторить несколько раз в течение года, так как она требует от участников быть внимательными к словам друг друга и запоминать, кто что сказал. При обсуждении игры можно спросить ребят, что требовалось тем, кто вступил в игру в самом конце, и предложить поговорить о том, как правильно слушать собеседника.

Игра «Все – некоторые – только я»

Описание игры: стулья выстраиваются в круг на один меньше числа играющих. Все садятся на них, а водящий встает в центр круга. Водящий называет какой-нибудь признак, который может подойти ко всем ребятам, сидящим в кругу, только к некоторым из них или к одному человеку. Тотчас все, кто считает, что названное относится к нему, встают, добегают до центра круга, а затем стремятся занять любой свободный стул (но не свой). Точно так же поступает и водящий, однако в центр круга ему бежать не надо, он и так там стоит.

Комментарий: учитель может начать игру, приведя ребятам примеры разных признаков: «Все, кто пришел сегодня в школу; все, кто любит поболтать; все, у кого в косе красная лента». Водящий может использовать эту игру, выбирая признаки, которые помогут ему больше узнать об одноклассниках, например: «Все, кто хочет пойти в поход» или «Все, кто любит сериал

«Вавилон-5». В то же время у ведущего должно остаться право накладывать «вето» на вопрос, который может быть оскорбительным для кого-то. В качестве домашнего задания можно предложить ребятам выбрать несколько признаков, относящихся к каждой категории, а затем использовать их в игре.

Игра «Охота за сокровищем»

Описание игры: участники игры свободно двигаются по классу и беседуют друг с другом. Задача играющего – найти одно свое сходство и одно различие с каждым, с кем он поговорит. Чем больше людей он опросит и чем интереснее будут сходства и различия, тем лучше.

Для каждого участника игры понадобится вот такая карточка:

Имя

Сходство

Различие

Комментарий: перед началом игры учитель может привести примеры сходств и различий (и я и он живем в одном доме, но у меня есть собака, а у него никто из животных не живет; и она и я хотим стать фотомоделями, но я люблю миндальные пирожные, а она – мороженое).

Игра «Ассоциации»

Описание игры: Выбирается водящий, который «задумывает» кого-нибудь из присутствующих здесь людей. Далее все играющие по кругу задают ему вопросы типа: «Если бы это было дерево (дом, цветок, погода, занавески, книга, собака...), то какое?»

Ведущий думает, стараясь представить себе этого человека, и отвечает, например: «Это был бы дуб, растущий в чистом поле». Все играющие стараются понять, кому же из них подходит это определение. Тот, кто решил, что он догадался, может попытаться назвать задуманное имя. Если он угадал, он сам становится водящим, если нет – пробует кто-то другой.

Игра «Прогулка с компасом»

Описание игры: как и в предыдущей игре, ребята делятся на пары. В каждой паре один человек – «турист» (ведомый), а второй – «компас» (ведущий). «Турист» закрывает (или ему завязывают) глаза, а «компас» встает сзади него и кладет ему руки на плечи. Задача «туриста» – передвигаться по классу (можно расставить стулья, как на полосе препятствий), задача «компаса» – направлять его движение.

Игра «Корабли и скалы»

Описание игры: половина играющих – «корабли», половина – «скалы». «Скалы» рассаживаются на полу, «корабли» закрывают глаза и хаотично двигаются по комнате. При приближении «корабля» «скала» издает

шипящий звук, с которым «волны накатываются на камень». Цель «скал» – не допустить «кораблекрушение». Потом играющие меняются ролями.

Игра «Лабиринт»

Описание игры: из стульев и веревок строится некое подобие лабиринта: на площадке примерно 10?10 м хаотично расставляются стулья, между ними на разной высоте натягиваются веревки с таким расчетом, чтобы некоторые можно было переступить, а под некоторые – подлезть. На стульях можно разложить какие-нибудь маленькие предметы или открытки.

Играющие делятся на пары. Один из них должен пройти с завязанными глазами по лабиринту, собирая лежащие на стульях предметы, а второй будет руководить его действиями. Делать это можно с помощью словесных инструкций, подсказывая, куда повернуться, что переступить или откуда взять предмет. Ведущий засекает время, которое требуется каждой паре для выполнения задания. Побеждает пара, справившаяся с заданием быстрее всего.

Комментарий: эту игру лучше проводить на классном часе или после уроков – для нее требуется достаточно много времени.

Игра «Ветер в ивах»

Описание игры: семь-восемь человек образуют тесный круг, соприкасаясь плечами. Ведущий встает в центре круга, закрывает глаза и падает вперед или назад, задача играющих – не просто подхватить человека, но и осторожно передавать его из рук в руки по кругу.

Комментарий: эта игра предназначена для более старших ребят, уже научившихся доверять друг другу. Проводя игру, учитель должен быть уверен, что все ребята адекватно оценивают степень опасности падения.

Игра «Путаница»

Описание игры: играющие становятся в круг и вытягивают вперед правые руки. По сигналу ведущего они соединяют руки попарно. Вторым сигналом – теперь нужно соединить левые руки, но уже с каким-то другим человеком (не с тем, с кем соединены правые руки). Задача играющих – не отпуская рук, постараться распутаться и оказаться стоящими в кругу.

Комментарий: если играющие оказались в неразрешимой ситуации, стоит предложить одному из игроков взять на себя ответственность за всю группу и указать одну из пар рук, которую можно разъединить, чтобы распутать «мертвый узел». Игру можно повторять несколько раз, засекая время, которое потребовалось участникам для выполнения задания. Чтобы

Игра «Робот»

Описание игры: игра проходит в парах. Один человек в паре – «робот», второй – «оператор». «Робот» может делать только то, что говорит ему «оператор», глаза у него закрыты. Вместе пара должна, например, взять какой-то предмет и переложить в другое место. Затем играющие ребята меняются ролями.

Игра «Трио»

Описание игры: трое играющих встают плечом к плечу. Первый человек ставит левую ногу в картонную коробку (или на лист бумаги). В ту же коробку ставит правую ногу второй играющий, свою левую ногу он ставит в другую коробку, и туда же ставит правую ногу третий человек. Задача игроков – пройти всем вместе некоторое расстояние. Потом к ним может присоединиться четвертый человек, пятый.

Комментарий: предложите ребятам определить на опыте, сколько человек смогут ходить вместе?

Игра «Встаньте в круг»

Описание игры: в эту игру нужно играть, отодвинув парты к стене. Ведущий просит ребят собраться вокруг него. По сигналу они должны закрыть глаза и начать хаотично двигаться по классу, стараясь не наступать друг на друга и жужжа, как пчелы, собирающие мед. Через некоторое время ведущий хлопает в ладоши, и играющие должны мгновенно замолкнуть и замереть на месте. Два хлопка – не открывая глаз и ни к кому не прикасаясь руками, играющие в полной тишине пробуют выстроиться в круг. Очень важно почувствовать окружающих людей. Когда все заняли подходящие с их точки зрения места, ведущий просит открыть глаза и посмотреть, что получилось.

Комментарий: если ученики умеют работать согласованно, доверяют друг другу, построить круг удастся довольно быстро. Если же класс постигла неудача, можно обсудить с ребятами, почему это произошло, как вели себя разные играющие (не называя конкретных имен). Игру можно повторить несколько раз.

Игра «Постройтесь по росту»

Описание игры: игра начинается с хаотичного движения по комнате с закрытыми глазами. По первому сигналу все замирают на месте, по второму – играющие должны открыть глаза и, не говоря ни слова, быстро выстроиться в шеренгу по росту.

Игра «Переходы со стулом»

Описание игры: ведущий просит ребят встать в круг, держа перед собой стулья. По сигналу они должны перестроиться и встать по росту, по алфавиту имен, по каким-то другим признакам. Глаза в этом случае закрывать не надо. Главное, чтобы задание выполнялось в абсолютной тишине, так, чтобы стулья не стучали друг о друга.

Игра «Счет до десяти»

Описание игры: играющие становятся в круг, не касаясь друг друга плечами и локтями. Все закрывают глаза. По сигналу ведущего группа должна сосчитать до десяти, соблюдая одно важное условие: называть числа нужно по очереди. Кто-то говорит «один», другой – «два», третий – «три» и т.д. Если одно и то же число назвали два или больше человек, группа с заданием не справилась. Договариваться об очередности нельзя.

Игра «Гомеостат»

Описание игры: играющих просят встать в круг, вытянуть вперед руку, сжатую в кулак, и по знаку ведущего выбросить произвольное количество пальцев. Задача: не разговаривая, не перемигиваясь и не используя никаких других способов общения, добиться того, чтобы все играющие выбросили одно и то же количество пальцев. Попытки повторяются произвольное число раз.

Комментарий: гомеостат – это прибор, который используют психологи для изучения групповой совместимости. Можно для тех же целей вместо прибора воспользоваться игрой. Понаблюдав за играющими, учитель сумеет выявить лидеров, под которых подстраивается большинство ребят. Возможно, себя проявят стойкие «одиночки», которые не захотят согласовывать свои действия с другими играющими, или отдельные группировки, успешно решившие проблему внутри своей группы, но не желающие подстраиваться под остальных.

Игра «Шеренга»

Описание игры: усложним предыдущую игру, сделав ее подвижной. Играющие встают в шеренгу на расстоянии шага друг от друга. По сигналу ведущего они подпрыгивают на месте, поворачиваясь в прыжке вправо или влево, на 90, 180, 270 или 360 градусов. Более простая задача – после прыжка оказаться стоящими лицом в одну сторону. Более сложная – совершать синхронные прыжки, поворачиваясь в одну и ту же сторону на одинаковое число градусов. Как-либо договариваться нельзя.

Игра «Встреча взглядами»

Описание игры: для игры нужно четное число участников. Они садятся в круг, закрывают глаза и опускают головы вниз. По сигналу ведущего каждый должен открыть глаза, поднять голову и с кем-нибудь встретиться, «сцепиться» взглядами (вариант – указать пальцами друг на друга). Цель игры – разбиться на пары всем сразу, с одной попытки. Число сложившихся пар подсчитывается в конце каждого раунда.

Игра «Печатная машинка»

Описание игры: каждому участнику игры назначается одна из букв алфавита. Ведущий предлагает всем представить, что они – клавиши печатной машинки. На этой удивительной машинке можно печатать слова. Для этого «клавиши» должны по очереди хлопать в ладоши. Возьмем слово «дом». Чтобы его напечатать, должен вначале хлопнуть человек, у которого буква «Д», затем тот, у кого буква «О», и, наконец, тот, у кого буква «М». Чем быстрее они справятся с заданием, тем лучше. Ведущий предлагает ребятам все более длинные и сложные слова и фразы.

Комментарий: если играет меньше тридцати трех человек, можно не использовать редко встречающиеся буквы или подобрать слова, где они не используются.

Игра «Уменьшить время»

Описание игры: играющие встают в круг. Задача – перекидывать друг другу мячик. Мячик должен побывать у каждого игрока только один раз, он не должен касаться пола, одновременно к нему может прикоснуться только один человек. Нужно выполнить задание как можно быстрее. Ведущий засекает время. Каждый раз, когда игроки предложат новый способ обмена мячиком, он говорит им: «Вы молодцы, но это можно сделать еще быстрее».

Комментарий: если игроки сложат ладони в форме наклонного желоба (большие пальцы образуют стенки), а последний подхватит мячик внизу, то на выполнение задания уйдут доли секунды.

Игра «Фигуры»

Описание игры: каждый участник игры берется за веревку, связанную в кольцо; задача – с закрытыми глазами, переговариваясь, построить из этой веревки некую фигуру: более простую, геометрическую – квадрат, прямоугольник, круг, треугольник – или более сложную, требующую согласования внутренних образов – дерево (какое дерево – лиственное, елку?), собаку и т.д.

Комментарий: более сложный вариант: игроки закрывают глаза и не имеют права переговариваться.

Игра «Переход через болото»

Описание игры: играющие – группа исследователей в джунглях Африки. Они подошли к болоту, в котором живет загадочное чудовище. Каждые двадцать минут чудовище появляется из трясины и съедает все живое около болота. Ящики, расставленные недалеко друг от друга, изображают кочки. За двадцать минут «исследователи» должны найти способ перебраться через «болото», перекидывая через «кочки» несколько досок.

Комментарий: это еще одна игра для классного часа или занятий после уроков. Ее можно усложнить тем, что часть играющих «ранены» или «ослепли». Для проведения игры понадобятся несколько невысоких ящиков и досок разной длины.

Игра «Несколько мячей»

Описание игры: играющие достаточно свободно встают в круг. Задача – перекидывать мячик или игрушку от одного человека к другому так, чтобы он побывал в руках у каждого игрока только один раз. Как только играющие запомнили порядок перебрасывания, ведущий вводит в игру второй мячик. Теперь по кругу идут два мяча. Если ребятам удастся поддерживать ритм и не сбиваться, в игру вводится третий мяч.

Комментарий: для этой игры понадобятся несколько небольших мячиков или мягких игрушек. Со сколькими мячами удастся играть вашему классу?

Игра «Построимся»

Ведущий предлагает поиграть в игру, где основное условие состоит в том, что задание выполняется молча. Разговаривать и переписываться при этом нельзя, можно общаться только с помощью мимики и жестов. «Посмотрим, сможете ли вы понять друг друга без слов?» В первой части упражнения дается задание участникам построиться по росту, во второй части задание усложняется — нужно построиться по дате рождения. Во втором варианте по окончании построения участники поочередно озвучивают свои дни рождения, при этом происходит проверка правильности выполнения упражнения

Игра «Пазлы»

Группа делится произвольно на команды по 5 человек и каждому члену команды выдается по пазлу. (Ведущий заранее разрезает лист бумаги, с какой-нибудь яркой крупной картинкой на части и таким образом получают пазлы для этой игры). Задача команды — собрать картинку, как можно быстрее