

Игра «Здравствуй друг»

Все участники делятся на две равные группы. Одна группа образует внутренний круг, другая внешний. Стоящие во внутреннем круге поворачиваются лицом к стоящим во внешнем круге, таким образом образуя пары. И повторяют за ведущим следующие слова, сопровождая их жестами.

- Здравствуй, друг! (Жмут друг другу руки).
- Как ты тут? (Хлопают правой рукой по левому плечу партнера).
- Где ты был? (Осторожно треплют ухо).
- Я скучал! (Складывают руки на груди).
- Ты пришел! (Разводят руки в стороны).
- Хорошо! (Обнимаются).

Затем стоящие во внешнем круге делают шаг в сторону, тем самым производя замену партнера. Слова и движения произносятся вновь. И так далее, пока опять не встретятся первые пары.

Игра «Ветер дует...».

Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: «Ветер дует в сторону...» (например, того, у кого есть брат). Те играющие, к которым относится это высказывание (т.е. у кого есть братья) – должны встать в центр круга. Затем выбирается другое высказывание (например, про сестру, про домашних животных и т.д.).

Игра «Здравствуйте, все!»

Каждый должен за определенное время (1-3 мин, или пока играет музыка) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством детей. Внимание ребят фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку и называть свое имя. Тогда по завершении упражнения воспитатель спрашивает: «Кто поздоровался больше чем с 10 ребятами? А больше чем с 20?» Выявляется несколько лучших.

Игра «Автопортрет»

Каждый участник получает задание нарисовать на небольшом листе свой портрет, но в несколько необычной форме: вместо глаз нарисовать то, на что любит смотреть, вместо рта – что любит есть, вместо ушей – то, что любит слушать, вместо волос – о чем чаще всего думает, вместо носа – то, что любит нюхать. Все портреты приклеиваются на лист ватмана: «Знакомьтесь, это мы!»

Игра «Мы идем в поход»

Игрок, сообщив своё имя, называет предмет, начинающийся на первую букву своего имени, который он может взять в поход (для начала мы упрощали задание и называли просто любой предмет, подходящий для похода).

Например: «Меня зовут Катя, я иду в поход и беру с собой компас». Тогда следующий игрок произносит: «Меня зовут Сережа, я иду в поход и беру с собой спальник, а еще Катю с компасом», и т. д.

Можно придумывать каждый раз новое место посещения.

«Биг-мак».

Организуйте большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: «Биг»,— другой: «Мак»; один: «Ореховые»,— другой: «Масло» и т. д.). Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание.

Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой.

Счёт до десяти

“Сейчас по сигналу “начали” вы закроете глаза, опустите свои носы 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.” удалось ли группе это сделать? Если да, то каким образом? Если не получилось, то почему? Что мешало? Кто принимал активное участие, кто отмалчивался?

Путанка

Все берутся за руки, стоя к 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 право, а где его лево, он должен научиться двигаться во все стороны, в том числе и назад. А потом, зверь должен пробежаться, и может быть даже кого-то, попавшегося по пути, «съесть».

Мигалки

Представители одного пола (например, девушки) сидят в кругу на стульях лицом внутрь, одно место свободно. Представители же другого пола, например, молодые люди стоят за спинками стульев, по одному за стулом (в том числе и за пустым) и держат руки по швам. Тот из участников, кто стоит за пустым стулом пытается переманить к себе на стул кого-нибудь из сидящих, подмигивая ему (в нашем примере ей). Когда кто-нибудь из

сидящих пытается убежать на свободный стул, задача того, кто стоит за ним — не дать тому это сделать, то есть осторожно поймать и не пустить.

Ты мне нравишься

Материалы: Клубок цветной шерсти.

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.

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..."

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.

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?

Угадай, кого нет.

Все участники закрывают глаза. В это время ведущий дотрагивается до одного игрока, и тот бесшумно покидает комнату. (в это время можно пошуметь). По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назвал имя отсутствующего, становится ведущим.

Гусеница.

Участники становятся друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что команда - это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку; все, что придет в голову.

Геометрия вслепую.

Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: "Ребята! В полной тишине, без слов, не открывая глаз - постройте мне треугольник... квадрат... ромб и т.д»

Глаза в глаза.

Участники садятся в круг так, чтобы было хорошо видно каждого, руки кладут под ягодицы. Молча, не употребляя мимики лица, одними глазами необходимо найти себе пару (нельзя «договариваться» с соседями и с теми, кто сидит через одного). По сигналу ведущего все встают и подходят к своей паре. Скорее всего, сразу не все смогут «договориться глазами», поэтому упражнение повторяется, но при этом участники рассаживаются на другие места в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока у каждого не будет своей пары.

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.

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.

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.

Упражнение «Слон, жираф и крокодил»

Участники стоят в кругу. Ведущий в центре круга. На счет 1-2-3 указывает на любого и говорит «слон», изображает хобот, двое соседей- приставляют уши; «крокодил» -открывает пасть, соседи- приставляют плавники, «жираф»- вытягивает руки, соседи – делают пятна. Кто замешкался – становится ведущим.

Упражнение “Дождь”

Упражнение состоит из восьми действий. Один из участников начинает каждое действие и, в то время как он продолжает делать его сам, также он передает его другому человеку, а тот, в свою очередь, продолжает его и передает следующему, и так по кругу. Причем, когда посланное членом команды действие возвращается, участник начинает следующее действие и затем передает его, продолжая движение. Так же передаются все действия, пока не закончатся. Действия делаются в следующем порядке:

1. Трение ладоней.
2. Щелканье пальцами.
3. Хлопанье руками по бедрам.
4. Хлопанье по бедрам, топая ногами.
5. Хлопанье руками по бедрам
6. Щелканье пальцами.
7. Трение ладоней.
8. Солнышко выглянуло (*руки вверх*).

"Посылка"

Участники сидят в кругу, близко друг к другу. Руки держат на коленях соседей. Один из участников "отправляет посылку", легко хлопнув по ноге одного из соседей. Сигнал должен быть передан, как можно скорее и вернуться по кругу к своему автору. Возможны варианты сигналов (*различное количество или виды движений*).

"Спутанные цепочки"

Участники встают в круг, закрывают глаза и протягивают перед собой правую руку. Столкнувшись, руки сцепляются. Затем участники вытягивают левые руки и снова ищут себе партнера. Ведущий следит за тем, чтобы каждый держал руки двух людей. Участники открывают глаза. Они должны распутаться, не разжимая рук (разрешается только изменение положения кистей, чтобы не происходило вывихов рук). В результате либо образуется круг, либо несколько сцепленных колечек из людей, либо несколько независимых кругов или пар.

"Отзеркаливание"

Инструкция: "Сейчас мы предлагаем выполнить несколько несложных заданий, точнее – симитировать их выполнение. Внимательно прослушайте задания. Их всего четыре. Задания следующие:

- 1) пришиваем пуговицу;
- 2) собираемся в дорогу;
- 3) печем пирог;
- 4) выступаем в цирке.

Особенность этих заданий в том, что каждое из них вы будете выполнять попарно, причем напарники встанут друг против друга, и один из них станет на время зеркалом, т. е. будет копировать все движения своего партнера.

Затем партнеры меняются ролями. Один из них – исполнитель, а другой – его зеркальное отражение, подражающее всем движениям исполнителя".

Анкета

1. Самочувствие в классе:

А) мне здесь хорошо, чувствую себя в кругу друзей;

Б) есть отдельные друзья и товарищи;

В) скорее всего я здесь одинок.

2. Отношение к классу

А) Дорожу классом;

Б) не задумывался о значении класса в моей жизни;

В) хотел бы перейти в другой класс.

3. Психологическая атмосфера в классе

Дружелюбие	1	2	3	4	5	6	7	8	Враждебность
Согласие	1	2	3	4	5	6	7	8	Несогласие
Удовлетворенность	1	2	3	4	5	6	7	8	Неудовлетворенность
Увлеченность	1	2	3	4	5	6	7	8	Равнодушие
Продуктивность	1	2	3	4	5	6	7	8	Непродуктивность
Теплота	1	2	3	4	5	6	7	8	Холодность
Сотрудничество	1	2	3	4	5	6	7	8	Отсутствие сотрудничества
Взаимная поддержка	1	2	3	4	5	6	7	8	Недоброжелательность
Занимательность	1	2	3	4	5	6	7	8	Скука
Безразличие	1	2	3	4	5	6	7	8	Сочувствие

"Живые волосы"

1. Лысина - все становятся полукругом.

2. Крутая лысина - все также стоят полукругом, но посередине танцует один человек.

3. Шерсть животного - все стоят в шахматном порядке, изображая волосы, а два человека мегают между ними, изображая блох.

4. Волосы под феном - все изображают будто их сносит.

5. Волосы панка - все становятся в виде эрокезы и выставляют вверх руки.

6. Корона - все становятся в круг и соединяют руки наверху таким образом, чтобы получилась корона.

7. Волосы утром - т.е. полный бордак.

8. Грязные волосы - все наваливаются друг на друга.

Переверни коврик

Отряд или команда становится ногами на пенку (туристический коврик).

Задача перевернуть пенку другой стороной вверх.

На землю наступать нельзя, если кто-то оступится, начинают сначала.

Кто быстрее обучается

2 команды выстраиваются в колонны, расположенные на одной линии, предварительно разувшись. После того, как команды построятся, вожатый собирает всю обувь ребят, сваливает её в кучу и перемешивает. Вожатым предлагается инструкция: «Это небольшая весёлая эстафета. Сейчас по очереди каждый из участников должен подбежать к этой куче, обуться в свою обувь и в обуви добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться!»

«Робот»

Играющие разбиваются на пары. 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 меняются ролями.

«Трио»

Трое играющих становятся 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. Сколько человек смогут ходить вместе?

«Встаньте в круг»

В эту игру нужно играть, отодвинув стулья 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. В группах, где участники умеют работать согласованно, доверяют друг другу, построить круг удастся довольно быстро. Если же группу постигла неудача, можно обсудить, почему это произошло, как вели себя разные играющие (не называя конкретных имен). Игру можно повторить несколько раз.

