

Фонд поддержки детей,
находящихся в трудной жизненной ситуации
Департамент социальной защиты населения
Вологодской области

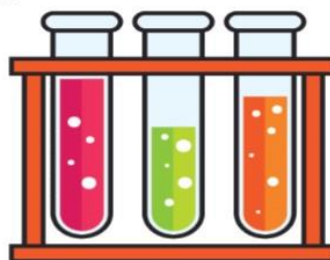


СБОРНИК ИГР
ДЛЯ ВОЛОНТЕРОВ, РАБОТАЮЩИХ С ДЕТЬМИ

ЛАБОРАТОРИЯ



И Г Р



Вологда

2023

Сборник подготовлен в рамках реализации Комплекса мер Вологодской области по оказанию помощи детям, пострадавшим от жестокого обращения, обеспечению безопасности детей «Безопасное детство».

Составитель:

Агафонова Елена Александровна, методист БУ СО ВО «Комплексный центр социального обслуживания населения Сокольского района»

Сборник игр для волонтеров, работающих с детьми «Лаборатория добрых игр» - Вологда, 2023. – 54 с.

В сборник «Лаборатория добрых игр» включены групповые игры для детей и подростков, направленные на развитие коммуникативных навыков, толерантности, умений работать в команде, конструктивно разрешать конфликтные ситуации. Представленные игры были апробированы волонтерскими отрядами в ходе областного мероприятия «Лаборатория добрых игр» в период летних каникул 2023 года.

В сборнике представлены следующие материалы: Положение о проведении областного мероприятия «Лаборатория добрых игр», конспекты игр, фотографии игровых занятий с детьми и подростками.

Материалы сборника адресованы волонтерам, специалистам, работающим с детьми и подростками для использования в работе по профилактике деструктивного поведения в детской и подростковой среде.

Содержание

1. Положение о проведении областного мероприятия «Лаборатория добрых игр»	5
2. Конспекты игр для детей и подростков	
«Россия – Родина моя»	9
«Спина к спине»	10
«Поменяйтесь местами»	10
«Заколдованная тропинка»	11
«Воссоединение»	11
«Сиамские близнецы»	12
«Угадай мелодию»	12
«Ветер дует на того ...»	14
«Волшебный ключ»	15
«Как у тетушки Маланьи»	15
«Заколдованный лес»	16
Квест «Найди клад»	17
«Двое из ларца»	18
«Веселая сороконожка»	19
«Построение по признаку»	20
«Кочки»	20
«Знаки дружбы»	21
«Беседуйте на здоровье»	22
«Квадрат»	23
«Чужие коленки»	23
«Паутинка»	24
«На дрейфующей льдине»	24
«Хоровод имен»	25
«Подводный мир»	25
Квест «В поисках волшебного сундука»	26
«Мы умеем общаться»	26
«Друг к дружке»	28
«Электрическая цепь»	29
«Водяной»	29
«Это - Я»	30
«Язык тела»	30
Игра «Кукловод»	30
«Флёрбол»	31
«Бездомный заяц»	31
«Перевертыш»	32
«Гали, Гали, стоп!»	32
«Я в норке»	33

«Мемори»	33
«Али-баба»	34
«Пиу-Пау»	34
«Попади в стакан»	35
«Завяжи бантик быстро»	35
«Танцы под струной»	36
«Нужный цвет»	36
«Слепой и поводырь»	37
«Ролевая гимнастика»	37
«Вежливые слова»	37
«Клубочек»	38
«Пирог»	38
«Растяпа»	39
«Воевода»	39
«Тише едешь, дальше будешь»	39
«Подари движение»	40
«Цепи-цепи кованые»	40
«Казачьи разбойники»	41
«Волшебный обруч»	42
«Построение круга»	43
«Помоги другу»	43
«Разговор через стекло»	43
«Люди странного города»	44
«Как встречаем лето»	44
«Летит, летит по небу шар»	45
3. Фотографии игровых занятий	46

ПОЛОЖЕНИЕ
О ПРОВЕДЕНИИ ОБЛАСТНОГО МЕРОПРИЯТИЯ
«ЛАБОРАТОРИЯ ДОБРЫХ ИГР»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Областное мероприятие «Лаборатория добрых игр» проводится в рамках XII Всероссийской акции «Добровольцы – детям» и реализации мероприятий Комплекса мер Вологодской области по оказанию помощи детям, пострадавшим от жестокого обращения, обеспечению безопасности детей «Безопасное детство».

1.2. Настоящее положение о проведении областного мероприятия «Лаборатория добрых игр» (далее - Положение, Мероприятие) определяет участников, цели и задачи, порядок организации и проведения Мероприятия.

1.3. Организатором Мероприятия является бюджетное учреждение социального обслуживания Вологодской области «Территориальный центр социальной помощи семье и детям» (далее - Организатор). Техническим координатором Мероприятия выступает бюджетное учреждение социального обслуживания Вологодской области «Комплексный центр социального обслуживания населения Сокольского района» (далее - Технический координатор).

2. ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ, ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ МЕРОПРИЯТИЯ

2.1. Мероприятие проводится с целью создания условий для развития добровольческих инициатив, направленных на профилактику деструктивных форм поведения в детской и подростковой среде.

2.2. Задачи Мероприятия:

вовлечение детей и подростков в добровольческую деятельность, направленную на предотвращение проявлений различных видов деструктивного поведения в детской и подростковой среде;

формирование у детей и подростков ответственного позитивного восприятия себя и других людей, навыков конструктивного общения, основ эмоционально-волевой саморегуляции посредством игровых технологий;

организация групповых игр для детей и подростков в период летних каникул на детских летних площадках, в группах дневного пребывания, лагерях труда и отдыха, организованных на базе организаций социального обслуживания;

обобщение опыта организации групповых игр для детей и подростков волонтерскими отрядами, подготовка электронного сборника «Лаборатория добрых игр».

2.3. Ожидаемые результаты мероприятия:

в добровольческую деятельность, направленную на предотвращение проявлений различных видов деструктивного поведения в детской и подростковой среде, вовлечено не менее 30 волонтерских отрядов (не менее 150 волонтеров);

волонтерами при поддержке специалистов учреждений социального обслуживания будет подготовлено не менее 60 групповых игр, направленных на развитие у детей и подростков коммуникативных навыков, лидерских качеств, уверенности в себе;

волонтеры организуют групповые игры для несовершеннолетних, в которых примут участие не менее 400 детей и подростков;

подготовлен и размещен на электронных ресурсах организаций социального обслуживания области электронный сборник «Лаборатория добрых игр» для использования в работе по профилактике деструктивного поведения в детской и подростковой среде.

3. УЧАСТНИКИ МЕРОПРИЯТИЯ

3.1. Организаторами Мероприятия в муниципальных и городских округах (районах) являются государственные организации социального обслуживания области.

3.2. Для проведения Мероприятия привлекаются добровольческие объединения, волонтерские отряды, социально ориентированные некоммерческие организации, органы и учреждения системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних, иные заинтересованные органы и учреждения.

3.3. Целевая группа Мероприятия: дети и подростки, проживающие на территории Вологодской области.

4. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ

4.1. Сроки проведения мероприятия: июнь-июль 2023 года.

4.2. Мероприятие проводится в три этапа:

1 этап – подготовительный.

На подготовительном этапе волонтерские отряды, созданные в государственных организациях социального обслуживания, подбирают или разрабатывают 2 (две) групповые игры для детей и подростков, направленные на развитие коммуникативных навыков, умений работать в команде, брать на себя ответственность, навыков практического владения выразительными движениями (мимикой, жестами, пантомимикой), собственным телом, осознания собственных чувств и эмоций, эмпатии и т.д.

2 этап – основной.

В период с 1 июня по 31 июля 2023 года волонтерские отряды проводят игры с детьми и подростками.

В период с 1 по 31 июля 2023 года в соответствии с графиком (приложение 1 к настоящему Положению) государственные организации социального обслуживания области размещают информацию (пост) о проведении игр на официальной странице учреждения в социальной сети «ВКонтакте» и на странице сообщества «Добровольцы–детям». Вологодская область» (<https://vk.com/public196523123>). В публикации используется символика Всероссийской акции «Добровольцы-детям» и хештеги:

#ЛабораторияДобрыхИгр_БезопасноеДетство_Вологодскаяобласть
ЛабораторияДобрыхИгр_ДобровольцыДетям_Вологодскаяобласть
Публикация обязательно должна быть с фото или видеоматериалами.

В срок до 31 июля государственные организации социального обслуживания области предоставляют материалы, содержащие описание игр, для публикации в сборнике «Лаборатория добрых игр», техническому координатору Мероприятия - БУ СО ВО «КЦСОН Сокольского района» (контактное лицо: Агафонова Елена Александровна, т. 8(817-33) 3-38-70, электронная почта: zpsidsokol@yandex.ru).

Образец оформления материалов предоставлен в приложении 2 к настоящему Положению.

3 этап – заключительный: 1 – 31 августа 2023 года.

Технический координатор обобщает опыт организации волонтерскими отрядами групповых игр для детей и подростков и готовит сборник «Лаборатория добрых игр» в электронном виде.

Сборник размещается на электронных ресурсах государственных организаций социального обслуживания области, в сообществе «Добровольцы – детям. Вологодская область» в социальной сети «ВКонтакте» в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

4.3. Результаты проведения Мероприятия публикуются в сообществе «Добровольцы – детям». Вологодская область» в социальной сети «ВКонтакте» в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

Приложение

Образец оформления материалов

Форма отчета о проведенных игровых мероприятиях

Учреждение	Волонтерский отряд	Количество добровольцев, принявших участие в мероприятии	Количество специалистов, принявших участие в мероприятии	Количество участников - детей, с которыми проводились игры	Ссылка на размещение в сети интернет

Пример написания конспекта игры

1. **Учреждение:** Бюджетное учреждение социального обслуживания Вологодской области «Комплексный центр социального обслуживания населения Сокольского района».
2. **Волонтерский отряд:** «Навигатор».
3. **Игра** «Сиамские близнецы».
4. **Задачи:** развивать умение работать в команде, просить помощи у другого, оказывать помощь самому.

5. **Возрастная категория:** 5-18 лет.

6. **Необходимые атрибуты и материалы:** бумажный лист А4 по количеству пар, участвующих в игре; стол или стул – опора, на которой будет выполняться задание.

7. **Количество участников:** от 6 до 20 человек.

8. **Примерное время** для проведения игры составляет 15 минут.

9. **Ход игры:**

Группа делится на пары (например, рассчитаться на 1-2, или красивый-симпатичный).

Каждая пара берется за руки так, чтобы левая рука одного участника и правая другого были свободны (можно руки связать платком или лентой).

Каждой паре, не разговаривая друг с другом, необходимо из листа бумаги сделать самолет. Пара делает все только свободными руками.

Когда участники выполняют задание, они, не размыкая рук, встают по одной линии и одновременно запускают самолетики. Обязательное условие: держать самолетик должны вместе (свободными или связанными руками – не имеет значения).

Обсуждение игры с участниками: испытывали ли вы сложности в выполнении задания? какие? был ли лидер в группе? почему один из участников был лидером? Что вы испытали, когда выполнили задание? и т.п.

Вариации игры: разные поделки, дается определенное время, один закрывает глаза, оба участника работают с закрытыми глазами.

КОНСПЕКТЫ ГРУППОВЫХ ИГР С ДЕТЬМИ И ПОДРОСТКАМИ

«РОССИЯ - РОДИНА МОЯ»

Задачи: закрепить культурологические знания, сформировать умение работать в команде, развить быстроту и ловкость детей.

Возрастная категория: 6-12 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: бумажный лист А4 по количеству команд, ручки, карточки со словами для пантомимы, мяч.

Количество участников: 20 человек.

Примерное время для проведения игры составляет 45 минут.

Ход игры:

Группа делится на две команды. Команды придумывают название и выбирают капитана.

Первый тур интеллектуальный в формате викторины, посвященный празднику День России. Ведущий задаёт вопрос, на который команде дается минута на обсуждение. Затем они пишут ответ на листочке и сдают его ведущему игры.

Викторина:

1. Как мы называем ту страну, в которой проживаем? (Россия или Российская Федерация).

2. Этот крупный город на сегодняшний день считается столицей нашего государства. (Москва).

3. Этот человек сидит во главе нашей страны. (Президент или В.В.Путин).

4. Данный символ считается государственным. На нем изображен орел, имеющий 2 головы. (Герб).

5. Что такое «триколор»? Что именно люди называют этим названием? (Флаг).

6. В нашем государстве имеется основной закон. Как же его называют? (Конституция).

7. Как называется тот человек, который обладает всеми правами в стране и выполняет обязанности, поставленные перед ним. (Гражданин).

8. Из скольких цветов состоит флаг Российской Федерации? (3-х: белого, синего, красного).

9. Какое значение имеет белый цвет в флаге России? (Это чистота стремлений народа России).

10. Какое значение имеет синий цвет в флаге России? (Это воля к мирной жизни).

11. Какое значение имеет красный в флаге Российской Федерации? (Готовность отдать кровь за свою родину, защищая ее).

12. Какая река в России считается самой длинной? (Обь).

13. Это озеро находится в России и считается самым глубоким на всей планете. (Байкал).

А теперь давайте обратимся немного к истории и традициям нашего государства. И следующие вопросы для команд:

1. Как наша Родина называлась в древности? (Русь)

2. Самый первый в истории человечества космонавт? (Юрий Алексеевич Гагарин)

3. Самый популярный герой русских былин? (Илья Муромец)

4. Этот человек является великим полководцем и дипломатом. Он смог выиграть сражение, которое проходило около Чудского озера. (Александр Невский).

5. Этого русского поэта любят многие граждане России. (Пушкин).

Следующий раунд – это конкурс капитанов. Сейчас капитанам команд даются карточки со словами, которые они должны будут объяснить своей команде за 5 минут. Чем больше карточек будет объяснено – тем больше баллов получает команда. Команда соперников при этом не имеет право отгадывать.

Последний раунд игры. Проверяется ловкость и быстрота команд, а для этого раунда нужно выйти на улицу. Каждой команды выдаётся мяч, где игрок должен добежать и коснуться мячом стены, вернуться обратно и передать мяч следующему игроку. Чья команда закончит быстрее – та получает еще один дополнительный балл.

Обсуждение игры с участниками: испытывали ли вы сложности в выполнении заданий? Что больше понравилось в игре? Узнали ли вы что-то новое в ходе викторины?

В конце игры идёт подсчёт баллов и объявляются результаты.

«СПИНА К СПИНЕ»

Задачи: развивать умение работать в команде; проработать коммуникативные навыки; проявить творческое мышление при описании и воссоздании предмета.

Возрастная категория участников: 9-16 лет

Необходимые материалы: бумажный лист А4, карандаши, картинки с изображением предметов.

Количество участников: от 4 человек.

Ход игры:

Группа делится на 2 команды. Команды садятся спиной друг к другу. Одна команда берет карточки с изображением предмета. Дети должны описать предмет (форма, цвет, размер и т.д.), не называя его. Вторая команда, совещаясь, рисует по описанию предмет (3-5 минут), затем карточку и рисунок сравнивают. Игра продолжается до 10 предметов. Оценивается правильное описание предмета и совместное воссоздание предмета. Побеждает та команда, у которой больше правильных ответов.

«ПОМЕНИЙТЕСЬ МЕСТАМИ»

Задачи: познакомить участников друг с другом; снять эмоциональное напряжение; создать условия для двигательной активности и разрядки.

Возрастная категория: 4-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: стулья (на один меньше от количества участников).

Количество участников: от 5 до 30 человек.

Примерное время: 5-15 минут.

Ход игры:

Участники сидят в кругу на стульях, один стул убирается. Из числа детей выбирается ведущий. Ведущий предлагает поменяться местами тем, кто: носит брюки, любит яблоки, кто сегодня завтракал и пр. Задача ведущего - занять освободившееся место, когда ребята перемещаются, а детям – поменяться местами и занять свободный стул. Если ребенок не успел сесть на освободившийся стул, он становится ведущим.

После подвижного упражнения можно спросить желающих, кто и что о ком запомнил. Таким образом, участники меняются местами и узнают информацию друг о друге, знакомятся в веселой и непринужденной форме.

«ЗАКОЛДОВАННАЯ ТРОПИНКА»

Задачи: научить работать в команде, оказывать поддержку товарищам.

Возрастная категория: 5 – 17 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: конусы для разметки тропинки.

Количество участников: от 6 до 15 человек.

Примерное время для проведения игры составляет 20 минут.

Ход игры:

Один из детей – ведущий. Он показывает остальным участникам, как пройти по тропинке через заколдованный лес. Дети должны в точности повторить его маршрут.

Тот из детей, кто сбился с пути, превращается в ёлочку. Задача команды – спасти его, расколдовать. Для этого необходимо сказать ему что-то приятное, обнять, погладить.

Обсуждение игры с участниками: испытывали ли вы сложности в выполнении задания? какие? Что вы испытали, когда выполнили задание? и т.п.

«ВОССОЕДИНЕНИЕ»

Задачи: формирование умения слушать и слышать других, преодоление трудностей несмотря ни на что.

Возрастная категория: 12 – 17 лет

Необходимые атрибуты и материалы: карточки с названиями литературных произведений и именами их главных героев (вариант: историческое событие и его участники и т. д.).

Количество участников: четное количество, от 4 до 20 человек

Примерное время для проведения игры составляет 20 минут.

Ход игры:

Каждый участник получает карточку или с названием литературного произведения, или с именем героя. По знаку ведущего все дважды громко читают

то, что написано на карточках. Цель игры заключается в том, чтобы как можно скорее объединить героев с произведением (событие с участниками).

Обсуждение игры с участниками: легко ли найти «своего человека»? Что или кто мешает «воссоединению»? Какие еще задания можно было бы предложить?

«СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ»

Задачи: развивать умение работать в команде, просить помощи у другого, оказывать помощь самому.

Возрастная категория: 5-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: бумажный лист А4 по количеству пар, участвующих в игре; стол или стул – опора, на которой будет выполняться задание.

Количество участников: от 6 до 20 человек.

Примерное время для проведения игры составляет 15 минут.

Ход игры:

Группа делится на пары (например, рассчитаться на 1-2, или красивый-симпатичный).

Каждая пара берется за руки так, чтобы левая рука одного участника и правая другого были свободны (можно руки связать платком или лентой).

Каждой паре, не разговаривая друг с другом, необходимо из листа бумаги сделать самолет. Пара делает все только свободными руками.

Когда участники выполняют задание, они, не размыкая рук, встают по одной линии и одновременно запускают самолетики. Обязательное условие: держать самолетик должны вместе (свободными или связанными руками – не имеет значения).

Обсуждение игры с участниками: испытывали ли вы сложности в выполнении задания? какие? был ли лидер в группе? почему один из участников был лидером? Что вы испытали, когда выполнили задание, и т.п.?

Вариации игры: разные поделки, дается определенное время, один закрывает глаза, оба участника работают с закрытыми глазами.

«УГАДАЙ МЕЛОДИЮ»

Задачи: развить память и творческое воображение, сформировать эмоционально-эстетическое восприятие окружающего мира через музыку, способствовать снятию напряжения и усталости детей.

Возрастная категория: 6-12 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: компьютер, колонка, наушники, бланки, номера команд на бумажных листах А4.

Количество участников: 20 человек.

Примерное время для проведения игры составляет 45 минут.

Ход игры:

Группа делится на 4 команды по 5 человек с помощью жеребьевки. Дети поочередно вытаскивают номер и делятся на команды. Команды придумывают

название и выбирают капитана, почтальона, который будут относить ответы ведущему.

Игра состоит из 3 туров, на каждом из которых отгадывают мелодию, записывая ответы на бланк. Как только тур заканчивается, почтальоны команд приносят бланки с ответами ведущему.

1 тур - угадать песню по вступлению. Включаются орлятские, военные, детские, современные песни. Как только пройдут 5 секунд вступления, мелодия останавливается. Команды отгадывают и записывают название песни в бланке ответов.

Орлятские песни:

1. Изгиб гитары желтой (О. Митяев).
2. Алые Паруса (И. Талисман).
3. Кораблик «Штормовой» (Н. Фарафонова).
4. Разговоры еле слышны (С. Иванов-Гончарук).

Детские песни:

1. Танец маленьких утят.
2. Вместе весело шагать.
3. Песенка Мамонтёнка.
4. Голубой вагон.

Современные песни:

1. Улыбайся (IOWA).
2. Кружит (MONATIK).
3. Я в моменте (Джарахов, Markul).
4. Юность (Dabro).

Военные песни:

1. «Журавли» (Слова: Р. Гамзатов, перевод Н. Гребнева. Музыка: Я.Френкель).
2. Закаты Алые (В. Осошник).
3. Катюша (Слова: М. Исаковский. Музыка: М. Блантер).
4. «День Победы» (Слова: В.Харитонов. Музыка: Д. Тухманов.).

2 тур - угадать мелодию по картинкам (эмоджи). Всем командам одновременно показываю набор эмоджи. Команды отгадывают и записывают название песни в бланке ответов.

Мелодии по эмоджи:

1. Пчеловод.
2. Малиновая лада.
3. Синий трактор.
4. Грустный дэнс.
5. Пикачу.
6. Ягода малинка.
7. Солнце Монако.

8. Мальчик на девятке.

3 тур - объяснить песню, которая играет в наушниках, жестами. Выходят капитаны команд и показывают песню. Команды отгадывают и записывают название песни в бланке ответов.

Песни в наушниках:

1. Маршрутка (IOWA).
2. Я, Ты и Море (GAYAZOV\$ BROTHER\$).
3. ЛП (МИЛАНА ХАМЕТОВА).
4. Мокрые кроссы (ТИМА БЕЛОРУССКИХ).
5. Синий Lamborghini (РАКНИМ).
6. Dior (ЕГОР ШИП).
7. Ананас Адидас (MIA БОЙКА).
8. Краш (КЛАВА КОКА, NILETTO).

Обсуждение игры с участниками: Испытывали ли вы сложности в угадывании песен? Какой больше тур понравится в ходе игры?

В конце игры идёт подсчёт баллов и объявляются результаты. Вручается диплом команде победителей, памятные сувениры или сладости всем участникам игры.

«ВЕТЕР ДУЕТ НА ТОГО...»

Задачи: развитие коммуникативных навыков, умений работать в команде, сплочение детского коллектива.

Возрастная категория: 8-16 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: стулья по количеству участников.

Количество участников: 10-15 человек.

Примерное время для проведения игры составляет 15-20 минут.

Ход игры:

Участники садятся на стулья по кругу. Игру начинает ведущий, предварительно убрав один стул, т.е. стульев становится на один меньше, чем участников. Ведущий предлагает по команде «Ветер дует на того, кто...» вставать всем, у кого есть указанный признак, быстро стараться занять другой свободный стул. Поскольку стульев не хватает, то кто – то не успевает сесть – он и водит. Он тоже придумывает признак, который есть или предполагается, что может быть хотя бы у нескольких человек из группы. Предпочтительно называть признаки, позволяющие узнать некоторые подробности из жизни участника, а не очевидные факты (например, «кто сегодня в брюках» и т.д.).

Примеры признаков: «Ветер дует на того, у кого... день рождения летом... кто любит смотреть Тик-ток, ...есть сестра, ..любит лето, ...у кого каникулы, ...кто учится в колледже, ...кто любит рисовать и т.п.

«ВОЛШЕБНЫЙ КЛЮЧ»

Задачи: снятие пространственных и психологических барьеров между участниками, формирование умения работать в команде, развитие эмоционально-волевой сферы.

Возрастная категория: 9-16 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: замочный ключ и длинная тонкая веревка.

Количество участников: 10-15 человек.

Примерное время для проведения игры составляет 15-20 минут.

Ход игры:

Участникам, сидящим в кругу, дается замочный ключ, к которому привязана длинная веревка, и предлагается пропустить эту веревку под одеждой каждого из участников таким образом, чтобы она входила под одежду сверху, на уровне воротника, а выходила снизу, на уровне пояса. Таким образом, оказывается связанной вся группа. Затем предлагается участникам коллективно выполнить несколько несложных физических упражнений «Связанные одной нитью...» (встать, наклониться, присесть, пойти по кругу и т.п.).

Рефлексия: обмен эмоциями, возникшими при выполнении упражнения, и также соображениями, в каких жизненных ситуациях участники оказываются «связанными одной нитью...».

«КАК У ТЕТУШКИ МАЛАНЬИ»

(с использованием народных игр Вологодской области: «Утица», «Тетера», «Растяпа», «Хвалебная»)

Задачи:

- формировать систему знаний и представлений детей о культуре, традициях и обычаях вологодского края;
- содействовать приобщению детей к культуре своего края в процессе активного их участия в народных играх;
- прививать интерес и потребности к повседневным занятиям подвижными играми, физическими упражнениями, спортом, как одному из условий здорового образа жизни;
- обучать правилам поведения в процессе коллективных действий;
- содействовать созданию психологически непринужденной дружеской атмосферы.

Возрастная категория: 5-18 лет

Необходимые атрибуты и материалы: костюмы в русском народном стиле, аудиосистема, микрофон

Количество участников: от 5 до 30 человек

Примерное время для проведения игры: 30 минут

Ход игры:

Ведущая Тетушка Маланья и ее дети (участники волонтерского отряда в русских народных костюмах) приглашают детей попутешествовать по Вологодской области и не только узнать народные игры, а и разучить поиграть в них.

Все участники встают в круг вместе с волонтерами. Выходят два волонтера, имитируют движения Тетеры и Утицы. Они образуют в центре площадки «воротики», остальные дети образуют «цепочку» и друг за другом проходят под «воротиками» со словами:

Тетера шла, моховая шла по каменью, по раменью

Сама прошла, всех детей перевела

Самого лучшего детёночка оставила

Как только слова заканчиваются «воротики» захлопываются. Дети, оказавшиеся в «воротиках» становятся новыми «воротиками».

Далее говорят слова Утицы:

Идет утица по распутице, ведет ребят- малых утят».

Раз шагнет- споткнется, второй- сковырнется,

Третий- закачается, четвертый – в воду свалится»

Так же «воротики» закрываются на последние слова Утицы.

Тетушка Маланья рассказывает об игре «Растяпа».

Дети встают лицом в круг парами друг за другом. Один оставшийся ребенок становится «растяпой» и встает в центр круга. Под музыку дети, стоящие внутри круга, идут плясать, дети снаружи круга не двигаются, изображая «домики» (руки подняты над головой в форме крыши). Как только музыка заканчивается, дети бегут занимать любой «домик» (встают за спину любого стоящего ребенка). Оставшийся без «домика» - Растяпа.

Дети говорят ему: «Раз, два, три — растяпа ты!» Игра продолжается. Дети меняются местами.

В конце игровой программы Тетушка Маланья всех хвалит за участие. Играют в игру «Хвалебная»: все играющие сидят по кругу, ритмично хлопают в ладоши или шлёпают ладонями по коленям и припевают:

«Ай, долонцы, ай, люли, в гости девицы (мальчики) пришли:

Аннушка- лапушка, Юленька- душенька (Серёженька пригоженький, Ванечка- лапочка)».

Игра продолжается до тех пор, пока не похвалят каждого ребенка.

Обсуждение игр Вологодской области с участниками: интересно ли было играть, какие новые слова узнали? Что было сложно? Что было просто? С кем можно поиграть в эти игры дома?

«ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЛЕС»

Задачи: развитие координации движений, навыки взаимодействия, сплочение группы, создание эмоционально-положительного фона.

Возрастная категория: 8-11 лет

Необходимые материалы и атрибуты: музыкальное сопровождение.

Количество участников: от 7 до 12 человек

Примерное время для проведения игры составляет: 20 минут

Ход игры:

Ведущий: Сегодня мы отправимся в путешествие по тропинкам заколдованного леса, а по дороге будем делать несколько остановок. Остановка первая.

На опушке леса детей встречают «комары и паучки». Все дети – комарики. Они под спокойную музыку двигаются по площадке на улице. Два ребенка, взявшись за руки, изображают паучков. Задача паучков – двигаясь под музыку, запятнать как можно большее количество комариков. Те дети, до которых дотронулся паучок, садятся на стул. Когда все комарики пойманы, выбирается следующая пара паучков и игра возобновляется.

Для детей старше 5 лет можно выбрать две пары паучков.

Остановка вторая «Елочка».

Ведущий показывает участникам игры, как пройти по тропинке через заколдованный лес. Дети должны в точности повторить его маршрут. Тот из детей, кто сбился с пути, превращается в «ёлочку». Задача команды – спасти его, расколдовать. Для этого необходимо сказать ему что-то приятное, обнять, погладить.

Остановка третья «Лесная геометрия».

Дети стоят в кругу. Ведущий просит их построиться, образовав: круг, треугольник, трапецию, прямоугольник, овал.

Если участники игры - школьники, то в зависимости от их подготовленности, можно попросить их выполнять задания с закрытыми глазами.

Обсуждение игр с участниками: «Какие качества необходимы для успешного выполнения задания? Какую стратегию использовал каждый играющий? Какая игра больше понравилась? Какую игру было сложнее проводить?».

КВЕСТ «НАЙДИ КЛАД»

Задачи: организовать активный досуг детей, формировать и развивать мышление и сообразительность, способствовать сплочению коллектива.

Возрастная категория: 7-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: мячи, маршрутный лист, карандаши, бумажные листы А 4, корзинки с камушками марбс, платки

Количество участников: от 4 до 20.

Примерное время для проведения игры составляет: 60 минут

Ход игры:

Группа делится на команды. Каждая команда получает свой маршрутный лист, в котором указан план путешествия по станциям. По маршрутному листу дети отправляются на свои станции. Прибыв на станцию, команды выполняют задания, которые оцениваются жетонами.

Станция «На лесной опушке» – необходимо отгадать загадки.

Станция «Спортивная»- эстафета Прыгунки» - допрыгать до контрольного пункта и вернуться обратно, побеждает команда, участники которой быстрее всех преодолеют дистанцию. Эстафета с мячом - один участник команды (капитан) становится на контрольной линии, члены команды по очереди ведут мяч до контрольного пункта и бегут обратно.

Станция «Вкусный алфавит». Алфавит напечатан на листе. На каждую букву алфавита необходимо записать фрукт, овощ или ягоду. Сколько правильных ответов, столько баллов получает команда.

Станция «5 секунд на размышление». Необходимо быстро ответить на вопросы.

Станция «Запомни и нарисуй». Участникам показывается в течение 1 минуты картинка, им необходимо воспроизвести ее на бумаге, можно схематически. Сколько предметов совпадет, столько баллов и получает команда.

Станция «Пойми меня». Каждый участник получает листок с заданием. С помощью мимики и жестов изобразить то, что написано, а команда должна угадать. Сколько ситуаций угадано, столько баллов получает команда.

Станция «В гостях у сказки». Вопросы по сказкам.

По окончании игры подводятся итоги, составляется сводная таблица путешествия, награждение победителей и участников.

Поиск клада.

«ДВОЕ ИЗ ЛАРЦА»

Задачи: организовать активный досуг детей, формировать и развивать мышление и сообразительность, развивать умение детей играть в коллективе и действовать по правилам, формировать у детей готовность к совместной деятельности со сверстниками.

Возрастная категория: 7-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: игра ходилка - бродилка, пазл, лабиринт.

Количество участников: от 2 до 6.

Примерное время для проведения игры составляет: 60 минут.

Ход игры: настольно – печатные и дидактические игры (ходилки – бродилки, пазлы).

Ходилка - бродилка «Космическое путешествие». Объясняются правила игры: первый игрок определяется с помощью считалки, а затем ход переходит по часовой стрелке. Игроки по очереди бросают кубик, называют и запоминают цифру на кубике. Далее «бродят» и находят картинку с такой же цифрой. Показывают картинку, называют и выполняют задание. Приветствуется помощь друга. Победителем будет тот, кто не ошибётся, соберет максимальное количества баллов

«Пазл - подсказка». Игровая задача: собрать картинку быстрее и правильно определить, где находится ларец с призами, назвать главных героев сказки, развивать познавательные интересы детей и развивать познавательные действия.

Правила игры: Дети сидят за столами. На столах стоят подносы с разрезными картинками (сюжеты из сказок, сказочные атрибуты»). Дети приступают к складыванию сюжета, каждый ребенок должен взять один элемент.

Подведение итогов. Призы.

«ВЕСЕЛАЯ СОРОКОНОЖКА»

Задачи игры: развивать коммуникативные способности, умение работать в команде, формирование навыков практического владения выразительными движениями (мимикой, жестами), собственным телом.

Возрастная категория: 5-14 лет.

Количество участников: 25 человек.

Примерное время проведения игры 15-20 минут.

Ход игры:

Участники должны стоять друг за другом, положив руки на талию впереди стоящего. Выбирается один ведущий, он будет давать команды сороконожкам и оценивать лучшую, если команд несколько.

Игроки выстраиваются в колонну друг за другом, хватают друг друга за плечи или за пояс.

Далее ведущий включает веселую, задорную музыку и начинает давать сороконожке задания.

Задача игроков выполнять задачи быстро, качественно и при этом сохранять целостность сороконожки.

Ниже мы приведем примеры заданий, которые может выполнять сороконожка, но помните, что тут все ограничивается вашей фантазией, поэтому — экспериментируйте:

Сороконожке поднять все правые лапки!

Сороконожке поднять все левые лапки!

Сороконожке побегать по кругу!

Сороконожке попятиться назад!

Сороконожка двигается гусиным шагом!

Сороконожка передвигается прыжками!

Сороконожка садится и резко подпрыгивает вверх!

Сороконожка ловит свой хвост!

Сороконожка левой передней лапкой чешет правую заднюю лапку!

Сороконожка прыгает на правых ножках!

Если все эти задачи выполняются легко, можно усложнить игру: завязать всем участникам глаза и попробовать делать задания с закрытыми глазами.

«ПОСТРОЕНИЕ ПО ПРИЗНАКУ»

Задачи: выявление лидеров в группе (ребят, обладающих организаторскими способностями), обучение внимательному отношению друг к другу.

Возрастная категория: 7 – 18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: не требуются.

Количество участников: от 5 до 20 человек.

Примерное время для проведения игры составляет 10 – 15 минут.

Ход игры:

Ведущий предлагает участникам игры как можно быстрее построиться в шеренгу по определенному признаку:

- по росту;
- по цвету глаз (от самого светлого до самого темного);
- по размеру ноги;
- по дням рождения – от 1 января до 31 декабря (без учета года рождения);
- по первым буквам полного имени и т.д.

При этом можно использовать только невербальные средства общения (жесты, мимика), разговаривать нельзя.

Обсуждение результатов упражнения в кругу. Ведущий предлагает ответить на следующие вопросы:

- Взял ли кто-то на себя ответственность за выполнение упражнения и руководил процессом?

- Какую часть упражнения было выполнять легче, а какую труднее и почему?

- В чем трудность общения без слов?

Если группа участников игры большая, нужно ребят поделить на 2 команды.

«КОЧКИ»

Задачи: совместная деятельность, сплочение участников группы, выявление ребят, обладающих организаторскими способностями.

Возрастная категория: 7 – 18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: Листы бумаги формата А 4, на каждом из которых написано по одному слову пословицы или поговорки.

Количество участников: от 4 до 8 человек.

Примерное время для проведения игры составляет 10 – 20 минут.

Ход игры:

На листах бумаги пишется по одному слову из пословицы, листочки раздаются участникам в произвольном порядке. Участники встают в линейку на листы бумаги формата А 4 - «кочки» (двумя ногами). Весь остальной пол – это «болото».

Задача - не сходя с «кочек» (не становясь на пол), построиться в правильном порядке, так, чтобы из слов, написанных на листочках, получилась пословица. Например, «Семь раз отмерь, один – отрежь», «Без труда не выловишь и рыбку из пруда».

Упражнение повторяется несколько раз с разными участниками и разными пословицами.

Обсуждение результатов упражнения в кругу. Ведущий обращает внимание участников на то, оказывали ли они друг другу помощь, и каким образом.

«ЗНАКИ ДРУЖБЫ»

Задачи:

- развитие коммуникативных навыков детей;
- формирование уверенности в себе;
- развитие умения выражать и понимать эмоции.

Возрастная категория: 7-14 лет

Необходимые атрибуты и материалы: карточки со словами.

Количество участников: 23

Примерное время: 25 мин.

Ход игры:

Ознакомление с правилами игры: «Уважаемые игроки! Сейчас мы разделимся на 2 команды. Первая команда будет загадывать слова, написанные на карточках. При этом слова нужно показывать, не называя.

Показывая слово, вы можете:

- двигать любой частью своего тела;
- принимать любые позы;
- отвечать на вопросы отгадывающих жестами.

Показывая слово, вы не можете:

- разговаривать, намеренно издавать любые звуки (кроме выражения эмоций);
- показывать слово губами;
- показывать на предметы.

Вторая команда слова угадывает и называет. За каждый правильный ответ команда получает жетон».

1 раунд «Мы вместе».

Каждой команде дается 5 карточек с темами. Команды по очереди распределяют их между собой.

От команды выходит 1 игрок. Ему даётся список из нескольких слов. Игрок должен показать своей команде жестами слова из этого списка. Сколько слов будет отгадано, столько очков получает эта команда. Потом выходит игрок из другой команды. Ему надо показать жестами другие слова из этой же темы.

Тема №1: «Дружеские жесты».

Для 1-й команды: приветствие, поклон, рукопожатие.

Для 2-й команды: поцелуй в щеку, объятья, подмигивание.

Тема №2: «Вместе с другом».

Для 1-й команды: просмотр мультфильмов, поход в цирк, рисование.

Для 2-й команды: приглашение на дискотеку, приглашение на день рождения, приглашение в поход.

Тема №3: «Игры с друзьями».

Для 1-й команды: футбол, катание на роликах, прятки, катание с горки.

Для 2-й команды: волейбол, катание на коньках, хоккей, катание на велосипеде.

Тема №4: «Друзья человека».

Для 1-й команды: кот, хомяк, попугай, лошадь, улитка.

Для 2-й команды: собака, обезьянка, рыбка, черепашка, кролик.

Тема №5: «Сказочные друзья-герои».

Для 1-й команды: Буратино, Красная Шапочка, Колобок, Карлсон, Крокодил Гена.

Для 2-й команды: Незнайка, Мальчик с пальчик, Баба-Яга, Чебурашка, Винни-Пух.

2 раунд «Праздничный».

Снова действуют те же правила, что и в начале.

Выходят по 2 игрока от каждой команды. Выбирают карточку с названием праздника. За 30 секунд они показывают своей команде выбранный праздник.

По 3 попытки каждой команде. В случае удачи команде присуждается 3 балла.

Праздники: «Пасха», «Новый год», «День рождения», «8 марта», «День Победы», «День знаний».

Подведение итогов, подсчет жетонов, награждение.

«БЕСЕДУЙТЕ НА ЗДОРОВЬЕ»

Задачи: настрой на общение, раскрепощение.

Возрастная категория: 7- 18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: нет.

Количество участников: от 6 до 20 человек.

Примерное время игры: 15 минут.

Ход игры:

Игроки делятся на 2, равные по количеству команды и выстраиваются в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии 5 метров. По сигналу ведущего, игроки начинают медленно сближаться и рассказывать о себе любую информацию, постепенно усиливая голос. После сближения, по сигналу ведущего, они расходятся, продолжая рассказывать о себе, но постепенно понижают голос.

Обсуждение игры с участниками: испытывали ли вы сложности в выполнении задания? Какие именно?

«КВАДРАТ»

Задачи: развивать умение работать в команде.

Возрастная категория: 7 - 18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: мел.

Количество участников: от 10 до 20 человек.

Примерное время игры: 15 минут.

Ход игры:

Все играющие встают квадратом так, чтобы было занято все пространство внутри квадрата как можно теснее. Можно даже заранее очертить квадрат, в который они должны поместиться. Затем ведущий отдает команды, а квадрат их выполняет, стараясь не увеличить занимаемую им площадь, например: квадрат пошел влево; квадрат идет влево; квадрат садится; квадрат с криками и воплями пытается сесть; квадрат прыгает; квадрат с не менее интенсивным шумом прыгает.

Обсуждение игры с участниками: испытывали ли вы сложности в выполнении задания? Какие именно? Был ли лидер в группе, почему именно этот участник стал лидером?

«ЧУЖИЕ КОЛЕНКИ»

Задачи: развивать умение работать в команде.

Возрастная категория: 7 - 18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: стулья по количеству участников.

Количество участников: от 10 до 20 человек.

Примерное время игры: 15 минут.

Ход игры:

Группа садится в тесный круг, сдвинув стулья ближе друг к другу. Каждый участник кладет руки на колени соседям. Правая рука оказывается на левой коленке соседа справа. На собственных коленках у каждого участника оказываются руки его соседей по кругу. На левой коленке - правая рука соседа слева, а на правой - левая рука соседа справа. Игра заключается в том, чтобы руки хлопали по коленкам последовательно, не обгоняя друг друга. Нужно внимательно следить, когда очередь дойдет до собственной руки, а не до собственной коленки. Игра требует постоянной сосредоточенности. Как только сосредоточенность падает участник ошибается. Тот, кто ошибся, убирает руку которой была совершена ошибка.

Усложнение задания:

1. Любой участник, когда очередь сделать хлопок доходит до одной из его рук, вправе поменять направление движения хлопков. Для этого ему необходимо хлопнуть своей рукой по коленке, на которой эта рука лежит, дважды.

2. Выбывшие из игры члены группы переходят в центр круга, где образуют свой внутренний круг и продолжают играть.

Обсуждение игры с участниками: испытывали ли вы сложности в выполнении задания? Какие именно? Был ли лидер в группе, почему именно этот участник стал лидером?

«ПАУТИНКА»

Задачи: познакомить участников друг с другом; установить доверительный контакт между детьми; формировать навык чувствовать состояние и настроение сверстников.

Возрастная категория: 5 - 18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: клубок ниток.

Количество участников: от 6 до 30 человек.

Примерное время для проведения игры составляет 10-15 минут.

Ход игры:

Дети встают в круг. Один участник получает в руки клубок ниток и берет кончик нитки, наматывает его на палец или просто держит, так чтобы он не выпал. Затем называет своё имя и бросает клубок любому другому ребенку, тот его ловит, захватывает (или наматывает на палец) нитку, называет своё имя и бросает клубок следующему ребенку.

Таким образом, игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не назовет своё имя и образуется «паутинка» из ниток.

«НА ДРЕЙФУЮЩЕЙ ЛЬДИНЕ»

Задачи: улучшить эффективность связей, через осознание своей роли в команде; формировать навыки совместной работы и коллективного решения задач; установить доверительный контакт между детьми.

Возрастная категория: 5-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: листы газеты по количеству образующихся групп.

Количество участников: неограниченное количество.

Примерное время проведения игры составляет 15-20 минут.

Ход игры:

Участники делятся на группы по 5-7 человек.

Каждой группе выдается газетный лист, который кладется на землю (пол).

Ведущий описывает игровую ситуацию: «Представьте себе, что вы оказались на отколовшейся льдине, дрейфующей посреди бушующего моря. Льдина – это ваша газета. Вам всем (группе из 5-7 человек) нужно разместиться на ней и продержаться 1 минуту, чтобы дождаться спасателей.

Касаться земли за пределами газеты(льдины) нельзя. Если кто-то это сделает – считается утонувшим. Когда участники разместятся на своих «льдинах» и продержатся 1 минуту, ведущий сообщает, что шторм отломил по кусочку от каждой льдины, и отрывает по небольшому куску от газеты(льдины) и предлагает участникам разместиться на том, что осталось.

И так повторяется несколько раз.

Если в команде «тонет» один человек, она(команда) получает предупреждение, если два или больше человек – выбывает из игры (ведущий сообщает, что «льдина утонула»).

Победившей считается та команда, которая продержится дольше всех.

«ХОРОВОД ИМЕН»

Задачи: знакомство участников и создание доброй, дружеской и рабочей атмосферы.

Возрастная категория: без ограничений.

Необходимые атрибуты и материалы: не требуются.

Количество участников: от 6 до 20 человек.

Примерное время для проведения игры 10 минут.

Ход игры

Все участники встают или садятся по кругу. Ведущий называет своё имя. Следующий игрок говорит, как зовут первого игрока, а затем представляется сам. Третий участник уже называет двоих предыдущих ребят по именам, потом сообщает своё имя. Игра продолжается, заканчивает её первый игрок, который называет всех по очереди по именам.

Другой вариант этой же игры предполагает, что играющие называют не только имя, но и какое-то своё качество, дополнительно характеризуя себя. По условиям игры качество должно начинаться на ту же букву, что и имя. Например: Сергей, смелый.

Игра проводится также по кругу, завершает её первый игрок, который повторяет всё услышанное.

Дополнить условия можно также и тем, что надо назвать помимо имени и качества ещё и транспортное средство, страну, продукт. Например, «Я — Катя, красивая, поеду в карете в Корею за креветками». Этот вариант, конечно сложнее. Скорее всего, он подойдёт школьникам среднего и старшего возраста.

Для младших ребят игру можно разнообразить тем, что участники, называя своё имя, выполняют какое-нибудь движение, которое всем потом надо повторить.

«ПОДВОДНЫЙ МИР»

Задачи: Во время игры тренируется внимательность ребёнка, его спортивные навыки (скорость, ловкость, резвость), а также прививаются навыки работы в команде.

Возрастная категория: без ограничений.

Необходимые атрибуты и материалы: просторная игровая площадка или комната.

Количество участников: от 6 до 25 человек.

Примерное время для проведения игры 25 минут.

Ход игры:

Выбирается водящий, который станет «акулой». «Акула» размещается в центре игровой площадки.

Все остальные участники игры разбиваются на небольшие группы и каждой присваиваются названия рыб (например, «селёдка», «гуппи», «форель»),

«лосось» и так далее). Группы располагаются по краям игровой площадке, представители одного вида рыб находятся рядом друг с другом.

Громко произнесите одно или несколько названий рыб из названных ранее видов. Группы с такими названиями должны выйти в центр и бегать вокруг «акулы». Задача «акулы» – поймать бегающий вокруг неё «рыб». Если «рыбка» оказалась поймана («акула» до неё дотронулась), то она сама становится «акулой» и тоже присоединяется к ловле.

Игра продолжается до тех пор, пока все «рыбы» не превратятся в «акул» и ловиться станет некого.

Важно помнить! Чтобы у «рыбок» был шанс спастись, не затягивайте их время пребывания в «акульей стае» и, почаще зовите поплавать других «рыбёшек».

КВЕСТ «В ПОИСКАХ ВОЛШЕБНОГО СУНДУКА»

Задачи: развивать коммуникативные навыки у детей через игру; развивать внимательность при выполнении заданий, рассудительность; развивать умение находить правильные решения в различных проблемных ситуациях и помогать младшим.

Возрастная категория: 4-8 лет.

Необходимые материалы и атрибуты: карта, 2 обруча, 3 спортивных конуса, 1 ракетка с воланчиком, колонка с музыкой, сундучок.

Количество участников: 12 человек.

Примерное время для проведения игры составляет 45 минут.

Ход игры:

Команда получает карту и двигается по станциям.

Станция «Спортивная» - прохождение полосы препятствий.

Станция «Загадочная» - отгадывание загадок.

Станция «Музыкальная» - выполнение танцевальных движения «Танец маленьких утят».

Станция «Задачки» - отгадывание заданий с подвохом.

В конце игры дети собирают пазл и узнают местонахождение волшебного сундука.

Обсуждение игры: Что Вам понравилось? Какое задание было самым сложным? Как Вы думаете почему командиром команды стал (ФИО)?

«МЫ УМЕЕМ ОБЩАТЬСЯ»

Задачи: формирование доброжелательного отношения друг к другу; развитие умения работать в команде; формирование адекватной оценки себя и других.

Возрастная категория: 14-17 лет.

Необходимые материалы и атрибуты: клубок красных ниток.

Количество участников: 15 человек.

Примерное время для проведения игры составляет 30 минут.

Ход игры:

Во время игры развиваем несколько навыков.

1 навык: Распознавание невербальных сигналов.

Упражнение 1 «Покажи свои эмоции мимикой». Ребятам дается задание показать эмоции: грусть, радость, злость, удивление и т.д.

2 навык: «Осознание и соблюдение личных границ».

Упражнение 1 «Круг доверия». Ребята выстраиваются в круг и закрывают глаза. Нужно пройти с одной стороны круга на другую сторону.

Рассказ о существующих границах в обществе.

Упражнение 2 «Паутина». Умение распутать паутину используя личные границы.

3 навык «Установление контакта».

«Пристройка сверху». Внешне может выглядеть как поучения, осуждения, советы, порицание, замечания, обращения «ты», «сынок», высокомерные или покровительственные интонации, похлопывание по плечу, стремление занять более высокое место, подача руки ладонью вниз, взгляды сверху вниз и многое другое.

«Пристройка снизу». Выглядит как просьба, извинение, оправдание, виноватые или заискивающие интонации, наклоны корпуса, опускание головы, подавание руки ладонью вверх и т.п.

«Пристройка рядом». Отсутствие пристроек сверху или снизу, стремление к сотрудничеству, информационному обмену, повествовательные интонации, вопросы и т.п.)

Упражнение 1 «Контакты». Мы часто встречаемся с разными людьми, иногда, с совершенно незнакомыми. И очень важно при первом знакомстве произвести приятное впечатление, уметь поддержать разговор. Этому нужно учиться. Сейчас мы проведем серию встреч, причем каждый раз с новым человеком. Нужно легко и приятно войти в контакт, поддержать разговор.

Подведение итогов:

В заключение хочу дать вам несколько рецептов поведения:

Невежливо во время разговора отводить кого-нибудь в сторону, чтобы говорить с ним наедине; невежливо подслушивать, о чем говорят двое в стороне, - в таких случаях следует просто отойти от них подальше.

Никогда не шепчитесь в гостях. Не прерывайте говорящего. Если кто-то заговорит одновременно с вами, приостановитесь и дайте ему закончить фразу.

В обществе и за столом не демонстрируйте равнодушие, хотя лучше молчать, чем говорить слишком много.

Никогда не говорите другим того, что было бы неприятно выслушать вам самим. Грубые, резкие слова часто возвращаются бумерангом и бьют самого говорящего.

Я думаю, что после сегодняшней игры мы еще раз задумаемся о нашем отношении к близким нам людям.

Наше занятие подходит к концу. Я буду очень рада, если вы что-то получили от занятий для себя и эти знания используете в своей жизни.

Продолжите мои предложения:

- Сегодня я узнал...
- Мне было интересно...
- Что унесёте с собой сегодня?

«ДРУГ К ДРУЖКЕ»

Задачи: учить детей взаимодействию друг с другом. Игра дает возможность установить контакт, а также является быстрой освежающей разминкой для снятия психоэмоционального напряжения.

Возрастная категория: 7-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: нет.

Количество участников: любое четное количество.

Примерное время: от 3 до 10 мин.

Ход игры.

Группа делится на пары (например, рассчитываются на 1-2, мальчик-девочка, светлый с тёмным и т.д.) Игроки каждой пары встают лицом друг к другу. Пары могут построиться по кругу, в шеренгу, в произвольном порядке и т.д.

Слова ведущего: Выберите себе партнера и встаньте в пары. Я буду вам говорить, какими частями тела нужно будет очень быстро «поздороваться» друг с другом. Когда я скажу: «Друг к дружке!», вы должны будете поменять партнера.

Пусть дети меняют пять или шесть партнеров. Всякий раз называйте новые части тела, посредством которых дети должны вступать в контакт друг с другом.

- Правая рука к правой руке!
- Левая рука к левой руке!
- Спина к спине!
- Друг к дружке!
- Бедро к бедру!
- Ладонка к ладошке!
- Пятка к пятке!
- Друг к дружке!
- Носок к носку!
- Живот к животу!
- Друг к дружке!
- Бок к боку!
- Колено к колену!
- Мизинец к мизинцу!
- Друг к дружке!
- Затылок к затылку!
- Локоть к локтю!
- Кулак к кулаку!

«ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ЦЕПЬ»

Задачи: снять эмоциональное напряжение каждого ребенка и создать благоприятную атмосферу для общения. Дети быстрее находят общий язык между собой, когда у них появляются общие интересы, единая цель для достижения.

Возрастная категория: 7-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: нет.

Количество участников: любое четное количество.

Примерное время: от 5 до 15 мин.

Ход игры.

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, соединяют руки и ступни, образуя, электрическую цепь, по которой «течет ток». Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи.

Теперь объединяются по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней — встать всем вместе, не разрывая цепь.

Когда этот этап благополучно завершен, снова объединяются группы 8 человек и т.д. В конце концов, получается «электрическая цепь», образованная всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этой игры:

1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами, т.е. руки и ноги расцеплять нельзя;

2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

Анализ игры: в процессе игры ребята должны понять, что общий результат зависит от старания каждого, чуткости по отношению друг к другу. Организатор должен сделать акцент на том, как важна помощь каждого.

Рефлексия: Как вы думаете, чему нас научило это задание? Что вы чувствовали в начале этого задания и в конце?

«ВОДЯНОЙ»

Задачи: развивать координацию движений и ориентировку в пространстве.

Возрастная категория: 6-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: нет.

Количество участников: 10-20 человек.

Примерное проведение для проведения игры составляет 15 минут.

Ход игры:

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

«ЭТО - Я»

Задачи: создание положительного эмоционального климата в группе, развитие чувства ритма, координации движений.

Возрастная категория: 6-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: нет.

Количество участников: 10-20 человек.

Примерное проведение для проведения игры составляет 15 минут.

Ход игры:

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени. Игроки, чьи имена назвали, кричат: «Это - Я» и меняются местами. Задача ведущего: занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим, если из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит «Это - Я» и остается на месте.

«ЯЗЫК ТЕЛА»

Задачи: развивать умение детей понимать язык мимики и жестов других людей, передавать настроение и информацию невербальными сигналами.

Возрастная категория: 6-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: нет.

Количество участников: 10-20 человек.

Примерное проведение для проведения игры составляет 15 минут.

Ход игры:

В каждой команде находятся одинаковое количество игроков. И каждой команде дают слово не больше 4 букв. Команда получает бал, если показывает слово всем телом за определенное время (1/2мин).

ИГРА «КУКЛОВОД»

Задачи: развивать умение работать в команде, брать на себя ответственность, навыки практического владения выразительной и понятной речью.

Возрастная категория: 7-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: ленты, платки, 2 пазла со словами «В единстве наша сила!» («Когда мы едины-мы непобедимы!»), 6 конвертов, предметы, создающие препятствия: рейки, бельевая веревка, коробки из-под пиццы, стойки.

Количество участников: от 6 до 14 человек.

Примерное время для проведения игры – 15 минут.

Ход игры:

Группа делится на две команды (возможен вариант команды из 3, 5 и 7 человек).

В каждой команде выбирается капитан или «Кукловод», он встаёт напротив команды за чертой последнего препятствия и направляет пары по полосе препятствий.

Оставшиеся члены команды делятся на пары, левая рука одного участника и правая рука другого участника в паре связываются лентой, глаза завязываются платком.

Каждая пара, слушая команды своего «Кукловода» должна пройти полосу препятствий: «Лабиринт» (пройти по зигзагообразной тропе, составленной из реек и верёвки). «Кочки» (коробки из-под пиццы разложены на определённом расстоянии друг от друга, необходимо пройти по коробкам, не наступая на землю). «Ценный пакет» (дойти до линии, зафиксировать своё положение так, чтобы достать конверт, который находится на стойке). «Забор» (перешагнуть через препятствия, сделанные из реек, передать конверт с пазлом, на котором написана часть пословицы «Кукловоду»).

Как только третий конверт будет доставлен «Кукловоду», конверты вскрыть и составить пословицу.

«ФЛЁРБОЛ»

Задачи: развивать умение работать в команде, брать на себя ответственность, навыки практического владения выразительными движениями, мимикой, жестами, собственным телом).

Возрастная категория: от 10 до 18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: покрывала; площадка для игры в пионербол.

Количество участников: 12 человек.

Примерное время для проведения игры от 15 до 25 минут.

Ход игры:

Участники игры распределяются на две команды по 6 человек, игроки занимают по разные стороны сетки свои места на площадке как для игры в пионербол.

Делятся на пары, каждая пара берет покрывало, именно этим покрывалом нужно будет поймать мяч и перебросить на поле соперников через сетку.

Капитаны команд участвуют в жеребьевке, кто первый подает мяч.

Игра начинается с подачи. Одна пара стоит у сетки, две пары — на второй линии.

Мяч подается парой игроков из дальнего правого угла площадки, он должен перелететь через сетку.

Принимающая сторона должна поймать мяч и не дать ему упасть на землю.

Выиграв подачу соперников, все игроки производят переход — меняются местами, перемещаясь по площадке по часовой стрелке.

Играют до определенного количества набранных одной из команд очков — 7, 10, 15 количество очков устанавливается перед игрой.

«БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ»

Задачи: развивать коммуникативные навыки у детей, умение брать на себя ответственность и работать в команде, просить помощи у другого, оказывать помощь самому.

Возрастная категория: 5-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: гимнастические обручи по количеству участников, которые находятся в роли зайцев, атрибутика для зайцев и охотника (маски, ободки).

Количество участников: от 4 до 15 человек.

Примерное время для проведения игры составляет 20 минут.

Ход игры:

Подвижную игру лучше проводить на свежем воздухе.

Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы встают во внутрь обруча (вместо обручей могут быть начерченные круги).

Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убегать, потому что он стает бездомным, и охотник будет за ним охотиться. Как только охотник поймает зайца, он сам стает зайцем, а бывший заяц – охотником.

Обсуждение игры с участниками: испытывали ли вы сложности в игре? Какие? Какие чувства и эмоции испытали, когда выполнили задание?

«ПЕРЕВЁРТЫШ»

Задачи: развивать коммуникативные навыки у детей, умение брать на себя ответственность и работать в команде, просить помощи у другого, оказывать помощь самому.

Возрастная категория: 8-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: стул, лист бумаги, ручка/карандаш (по количеству команд).

Количество участников: от 4 до 15 человек.

Примерное время для проведения игры составляет 10-15 минут.

Ход игры:

Игру можно проводить как в помещении, так и на улице. Участники игры делятся на команды.

Участник из каждой команды должен добежать до стула, на котором лежит лист бумаги и ручка. Ему нужно быстро написать своё имя наоборот, а потом бегом добраться до своей команды, чтобы побежал следующий участник.

В этой игре важна не только скорость, но и правильность написания имён. Победит та команда, в которой будут выполнены

Обсуждение игры с участниками: испытывали ли вы сложности в игре? какие? какие чувства и эмоции испытали, когда выполнили задание?

«ГАЛИ, ГАЛИ, СТОП!»

Задачи: развитие быстроты реакции, здорового эмоционального подъема.

Возрастная категория: 6-15 лет.

Необходимые атрибуты и материалы не требуются.

Количество участников: от 5 до 20 человек.

Время для проведения игры не ограничено.

Ход игры:

Необходимо найти площадку, где можно будет участникам разбежаться. На земле чертится круг, в котором стоит ведущий и загадывает остальным ребятам слово, называя его первую и последнюю буквы.

Когда кто-то из участников угадает слово, ведущий срывается с места и бежит как можно дальше от круга. Назвавший слово – еще не победитель, чтобы им стать, ему нужно добраться до ведущего.

Выкрикнув в след бегущему «Гали, Гали, стоп!», участник, угадавший слово, начинает высчитывать «на глаз» расстояние. Оно измеряется гигантскими шагами, лягушками, кастрюльками и другими мерками.

Игрок называет вслух расстояние, например: «три гигантских шага», «четыре лягушки» и двигается на встречу ведущему. Если не дойдет, значит ведущим остается на второй круг. Игра продолжается.

«Я В НОРКЕ»

Задачи: развитие координации, ловкости.

Возрастная категория: 6-15 лет.

Необходимые атрибуты и материалы не требуются.

Количество участников: от 5 до 20 человек.

Время для проведения игры не ограничено.

Ход игры:

Выбирается площадка для игры. Игроки чертят себе домики – круги это будут их норки, а водящий остается «бездомным». Участники игры собираются в центре площадки и все хором кричат «по норкам» и разбегаются по своим норкам. «Бездомный» обращается к одному из игроков: «Пойдешь гулять?» Тот отвечает: «Я нет, а он может быть, пойдет» и указывает на товарища, к которому и направляется «бездомный». Тем временем игроки должны поменяться местами.

Если водящий успевает занять чужую норку, то он становится его хозяином, а оставшийся без норки водит.

«МЕМОРИ»

Задачи:

- обогащать и закреплять знания о финансовой грамотности, о достоинствах денег;

- закрепить умение детей обобщать полученные знания;

- развивать зрительное восприятие, внимание, память;

- развивать умение общаться и взаимодействовать со сверстниками;

- воспитывать доброжелательность и дружеские взаимоотношения;

- помогать в развитии словарного запаса при общении в ходе игры.

Возрастная категория: 6-17 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: Игра состоит из карточек с парными изображениями. Всего 10 пар (20 карточек).

Количество участников: от 5- 6 человек

Примерное время для проведения игры составляет 25 минут.

Ход игры:

Эта игра поможет развить память.

Вам необходимо собрать как можно больше пар карточек, т.е. две карточки с одинаковой картинкой. Карточки раскладываются на столе изображениями вниз.

Право сделать первый ход предоставляется самому младшему игроку и ход переходит по часовой стрелке.

Каждый игрок может переворачивать любые две карточки за один ход. Если выбранные иллюстрации идентичны, то игрок забирает обе карточки себе и продолжает делать ходы до тех пор, пока не вытянет разные снимки.

В этом случае следующим карточки открывает другой участник. Победителем игры «Мемори» становится тот, кто набирает максимальное количество парных карточек.

«АЛИ-БАБА»

Задачи: развитие коммуникативных навыков, умение работать в команде.

Возрастная категория: от 7 до 16 лет

Необходимые материалы, атрибуты

Количество участников: от 10 до 30 человек

Примерное время: 25 мин.

Ход игры:

Группа детей делится на две равные команды. Команды выстраиваются в две шеренги напротив друг друга на расстоянии, примерно 10-ти метров. Из каждой команды по очереди начинают звать игроков.

- Али-баба! - зовет первая команда.

- О чем слуга? - отвечает вторая.

- Пятого, десятого "подайте" (после чего называют имя одного из игроков) нам сюда!

Названный отделяется от команды и бежит к зовущим, а подбежав, старается прорвать образуемую ими цепь. Если это ему удалось, тогда он уводит в свою команду одного из игроков; если же нет, то сам остается в команде соперников. Игра продолжается до тех пор, пока в одной из команд останется только один человек.

«ПИУ-ПАУ»

Задачи: развитие реакции ребят, способствовать сплочению, формирование навыков общения.

Возрастная категория: от 7 до 17 лет.

Необходимые материалы, атрибуты

Количество участников: от 10 до 20 человек.

Примерное время: 25 мин.

Ход игры:

Участники встают в круг, а в середине круга встает ведущий. Он рукой указывает на кого-то из ребят в кругу и произносит слово «пиу». Этот игрок должен срочно присесть, при этом его соседям слева и справа необходимо на скорость произнести «пау».

Кто первый это сделает, тот и выиграл.

Если же игрок, на которого показал ведущий, не успел присесть, а один или оба соседних игрока уже успели сказать «пау», проигравший выбывает из круга, и игра продолжается дальше.

Игра заканчивается, когда остается два победителя.

«ПОПАДИ В СТАКАН»

Задачи: развивать ловкость, внимательность; развивать умение работать в команде.

Возрастная категория: 5-14 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: пластмассовые стаканчики по количеству команд, стол или стул-опора, на которой будет выполняться задание, монетки, по количеству участников.

Количество участников: от 2 до 7 человек.

Примерное время для проведения игры составляет 10 минут.

Ход игры:

Дети делятся на команды. Каждому ребенку выдается монета. У каждой команды свой стаканчик, куда нужно закинуть монетку. Дети отходят к стартовой линии и по очереди забрасывают монетку в цель. Побеждает так команда с наибольшим количеством монет.

Обсуждение игры с участниками: испытывали ли вы сложности в выполнении задания? Был ли лидер в группе? Почему один из участников был лидером?

Вариации игры: можно использовать вместо монет камешки цветные, орешки, мячики. Желательно, чтобы участвовали в такой игре дети одного возраста.

«ЗАВЯЖИ БАНТИК БЫСТРО»

Задачи: развитие мелкой моторики, развитие умения завязывать банты быстро и правильно; развитие умения работать в команде.

Возрастная категория: от 5 до 14 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: отрезки лент по количеству детей, 2-4 стула, на которых будут завязываться ленты. Можно использовать любую другую опору.

Количество участников: 4-7 человек.

Примерное время для проведения игры составляет 10 минут.

Ход игры:

Дети делятся на команды. Раздаются ленты каждому участнику. По сигналу дети завязывают на стульях бантики, помогают тому, у кого не получается.

Выигрывает та команда, которая справилась первыми.

Обсуждение игры с участниками: понравилась ли игра? Был ли сложности в выполнении задания? Что вы испытали, когда выполнили задание?

Вариации игры: можно использовать не только стул. Например, дерево. Или украсить таким образом зал.

«ТАНЦЫ ПОД СТРУНОЙ»

Задачи: развитие координации движений, смекалки, ловкости; способствовать сплочению коллектива; воспитание доброжелательного отношения друг к другу.

Возрастная категория: 5-14 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: гимнастическая палка, или веревка, музыкальная колонка.

Количество участников: от 5 до 7 человек.

Примерное время для проведения игры 15 минут.

Ход игры:

Ведущие натягивают веревку либо держат гимнастическую палку с двух сторон на уровне плеч самого высокого участника. Затем включается музыка, и начинаются танцы. Танцуя, нужно пройти под струной. Участники проходят по очереди. Постепенно расстояние между полом и струной уменьшается. Те участники, что коснулись струны, выбывают. Игра идет до того момента, пока не останется один участник.

Обсуждение игры с участниками: испытывали ли вы сложности в выполнении задания? (нет). Что вы испытывали, когда выполнили задание? (радость, восторг). Игра понравилась всем участникам.

Вариации игры: можно использовать либо ленту, либо веревку, также можно проходить под струной парами, тем самым усложняя игру.

«НУЖНЫЙ ЦВЕТ»

Задачи: учить детей различать цвета, развивать внимание, ловкость и сноровку; воспитывать уважительное отношение к друг другу; содействовать развитию сообразительности.

Возрастная категория: 5-14 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: музыкальная колонка.

Количество участников: от 4 до 7 человек.

Примерное время для проведения игры 15 минут.

Ход игры:

Дети танцуют под музыку. Когда музыка останавливается, ведущий называет цвет: «Найди красный цвет!». Играющие должны найти что-то красное и дотронуться до этого предмета. Кто последний - выбывает из игры. Ведущий должен называть разные цвета. Побеждает самый внимательный.

Обсуждение игры с участниками: испытывали ли вы сложности в выполнении задания? Был ли лидер в группе? Что вы испытывали, когда выполнили задание?

«СЛЕПОЙ И ПОВОДЫРЬ»

Задачи: развития у детей внимания друг к другу, социального доверия.

Возрастная категория: от 5 до 18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: кегли, мягкие модули, платки.

Количество участников: от 6 до 12 человек.

Примерное время проведения игры составляет 30 минут.

Ход игры:

Дети делятся на пары. Один — «слепой», другой — его «поводырь», который должен провести «слепого» через различные препятствия. Препятствия созданы заранее (кегли, мягкие модули).

У «слепого» завязаны глаза. Цель «поводыря» - провести «слепого» так, чтобы тот не споткнулся, не упал, не ушибся.

Далее участники меняются ролями.

После завершения упражнения проводится обсуждение. Участники рассказывают, как они себя чувствовали в роли "поводыря" и "слепого", было ли им удобно в этой роли, доверяли ли они своему партнеру.

«РОЛЕВАЯ ГИМНАСТИКА»

Задачи игры: учить детей раскованному поведению, формировать умения чувствовать состояние сверстника, развитие навыков практического владения выразительными движениями (мимикой, жестами, пантомимикой).

Возрастная категория: от 5 до 18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: подобрать короткие и хорошо известные детям стихотворения.

Количество участников: от 6 до 12 человек.

Примерное время проведения игры составляет 30 минут.

Ход игры:

Предлагаются детям задания.

– Предложить рассказать стихотворение: очень быстро, как иностранец, в стиле рэп, шепотом.

– Предложить детям пройти, как: трусливый заяц, голодный лев, старичок.

– Попрыгать, как: кузнечик, лягушка, обезьяна, козлик.

– Сесть в позе, как: птичка на ветке, пчелы на ветке, ученик на уроке.

– Нахмуриться, как: рассерженная мама, разъяренный лев.

– Рассмеяться, как: злая волшебница, маленький ребенок, старичок, мышка.

После завершения игры проводится обсуждение. Что понравилось в игре? Какие возникали трудности?

«ВЕЖЛИВЫЕ СЛОВА»

Задачи: развивать умение уважать друг друга в общении; привычку пользоваться вежливыми словами.

Возрастная категория: 5-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: мяч.

Количество участников: неограниченное количество.

Примерное время для проведения игры составляет 15 минут

Ход игры:

Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова.

Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны); извинения (извините, простите, жаль, сожалею); прощания (до свидания, до встречи, спокойной ночи).

«КЛУБОЧЕК»

Задачи: развитие коммуникативных навыков.

Возрастная категория: 5-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: клубок ниток.

Количество участников: неограниченное количество.

Примерное время для проведения игры составляет 15 минут

Ход игры:

Дети встают в круг. Взрослый становится в центре и, намотав на палец нитку, бросает ребенку клубочек, спрашивая при этом о чем-нибудь (как тебя зовут, что ты любишь, чего ты боишься). Ребенок ловит клубочек, наматывает нитку на палец, отвечает на вопрос и задает вопрос, передавая клубок следующему игроку. Если ребенок затрудняется с ответом, он возвращает клубок ведущему.

Комментарий: эта игра помогает детям увидеть общие связи между ними, а взрослому помогает определить, у кого из детей есть трудности в общении. Она будет полезна малообщительным детям, также ее можно использовать в группах малознакомых участников.

Ведущим может быть выбран и ребенок.

Когда все участники соединились ниточкой, взрослый должен зафиксировать их внимание на том, что все люди чем-то похожи и это сходство найти достаточно легко. И всегда веселее, когда есть друзья.

«ПИРОГ»

Задачи: сплочение группы, развитие способности к сосредоточению и чувства ответственности.

Возрастная категория: 5-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: маска пирога.

Количество участников: неограниченное количество.

Примерное время для проведения игры составляет 15 минут.

Ход игры:

Ребята делятся на две партии и становятся друг против друга, между ними садится участник изображающий пирог. Все поют: «Да экий он высокинкий, эх, да экий он широкинкий, эх, да экий он мягонкий.»

Во время пения при словах «высокинський» - поднимают руки вверх, «широкинський» - разводят руками, «мягонський» - гладят по животу.

«1,2,3-пирог бери!»

Сразу после слова «бери» к «пирогу» бегут по одному участнику от каждой партии, кто первый его коснется, уводит в свою партию, неудачник остается изображать «пирог». Выигрывает партия, забравшая больше «пирогов».

«РАСТЯПА»

Задачи: сплочение группы, развитие умения взаимодействовать со сверстниками.

Возрастная категория: 5-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: шляпа.

Количество участников: неограниченное количество.

Примерное время для проведения игры составляет 20 минут

Ход игры:

Ведущий по считалке выбирает водящего – «Растяпу». Каждый участник игры, кроме «Растяпы», выбирает себе пару. Пары образуют два круга – внутренний и внешний. Ведущий располагается в центре внутреннего круга.

Внешний круг, вместе с «растяпой» идут под музыку вокруг внешнего круга. Как только наигрыш обрывается, игроки должны мгновенно сориентироваться и найти себе пару из ребят внутреннего круга. Оставшийся без пары человек – «Растяпа». Он встаёт в центр внутреннего круга, и все участники игры скандируют: «Раз, два три – Растяпа ты!»

Игра продолжается далее, только теперь внешний круг становится внутренним.

«ВОЕВОДА»

Задачи: развивать смекалку, быстроту

Возрастная категория: 5-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: мяч.

Количество участников: неограниченное количество.

Примерное время для проведения игры составляет 20 минут

Ход игры:

Водящий – воевода идет с мячом по кругу.

Воевода: «Катилось яблоко вдоль огорода, Кто его поднял, то воевода».

Между какими игроками закончились слова, там ложится мяч.

Дети: «Воевода, воевода, Выходи из огорода. Раз, два, три – не воронь, Беги как огонь».

Разворачиваются в разные стороны и бегут вдоль хоровода. Кто быстрее – то воевода.

«ТИШЕ ЕДЕШЬ, ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ»

Задачи: развивать внимательность и координацию движений.

Возрастная категория: 5-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: шляпа.

Количество участников: неограниченное количество.

Примерное время для проведения игры составляет 10 минут

Ход игры:

В игре может участвовать любое количество игроков. Сначала выбирается водящий. Он становится лицом к стенке или просто спиной к остальным игрокам, которые располагаются в 10-15 шагах за ним.

Водящий произносит фразу «Тише едешь – дальше будешь» и быстро оборачивается, внимательно оглядывая игроков.

Игроки могут двигаться, только пока водящий произносит фразу. Когда он поворачивается, все должны быть полностью неподвижными.

Если игрок хоть немного пошевелится или даже просто улыбнется, то он выбывает из игры. Побеждает тот, кто сможет вплотную приблизиться к водящему и коснется его рукой, когда он отвернется.

«ПОДАРИ ДВИЖЕНИЕ»

Задачи: снятие психоэмоционального напряжения, развитие общительности.

Возрастная категория: 7-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: музыкальная колонка.

Количество участников: от 5 до 20 человек.

Примерное время: 15 минут.

Ход игры:

Участники встают в круг. Звучит музыка. Водящий, выбранный с помощью считалки, начинает танец.

Он выполняет однотипные движения 15-20 секунд. Остальные повторяют эти движения. Затем водящий прикасается рукой к кому-либо из танцующих. Тот становится следующим водящим. Игра продолжается.

«ЦЕПИ-ЦЕПИ КОВАННЫЕ»

Задачи: развивает у детей ловкость, внимание, быстроту реакции.

Возрастная категория: 5-18 лет.

Количество участников: от 6 до 20 человек.

Примерное время: 15 минут.

Ход игры:

Всех игроков нужно разделить на две одинаковые по числу и по силе команды.

Каждая из команд становится в свою шеренгу и берётся за руки. Обе шеренги становятся напротив друг друга.

Расстояние между шеренгами около 10 — 15 метров.

Первая команда хором говорит такой текст: «Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!» Вторая команда у них спрашивает: «Кто из нас?» Первая команда («закованные») называет имя играющего из второй команды.

Выбранный играющий бежит ко второй команде и с разбегу пытается разорвать цепь команды противника.

Если ему удастся расцепить цепь, то он идет обратно в свою команду и уводит с собой одного из двоих «расцепленных» им игроков.

Если расцепить цепь не удалось, то этот игрок становится в чужую команду между «звеньями» цепи, которые не смог разорвать.

«КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ»

Задачи: развивать умение работать в команде, просить помощи у другого, оказывать помощь самому.

Возрастная категория: 8-12 лет

Необходимые атрибуты и материалы: дополнительный реквизит для этой игры не нужен.

Количество участников: минимальное число игроков-4; максимальное – неограниченно.

Примерное время для проведения игры составляет 40 минут.

Ход игры:

Перед тем как начать играть в казаков-разбойников, нужно обязательно обозначить границы, в пределах которых игроки могут передвигаться во время игры.

После того как границы обозначены, все играющие делятся на две команды: «казаки» и «разбойники».

Игроки из команды «разбойников» разбегаются и прячутся. «Казаки» должны определить места-темницы, в которые они должны будут отводить «разбойников», когда те будут пойманы. Такими местами могут быть песочница, лавочка или любые другие. Игроки из команды «казаков» должны будут охранять пленников, поэтому темницы не должны быть большими, но и не маленькими, чтобы пойманным игрокам не было тесно.

Игра начинается с того, что «казаки» ищут и ловят «разбойников». Они должны найти, догнать и отвести в темницу своих соперников, держа их за рукав. В тот момент, когда «разбойники» уже пойманы, они не могут вырваться, а должны следовать в темницу за «казаками». Если вдруг «казак» зазевался и выпустил рукав «разбойника», то тот может смело убегать.

У «разбойников» есть возможность выручать своих товарищей. Они могут подбегать к «казаку» и осаливать его. В этот момент «казак» отпускает пленного, и оба «разбойника» имеют возможность сбежать. «Казак» в такой ситуации может запятнать «разбойника», который хочет освободить своего товарища, первым. Если ему это удастся, то он сможет привести в темницу сразу двух пленников.

«Разбойники» могут освободить пленного из темницы, запятнав его. Главное не попасться сторожу.

Заканчивается игра в тот момент, когда будут пойманы все «разбойники». После этого можно поменяться ролями и начать игру заново.

Если игру решили проводить на большой территории, то время от времени «разбойники» должны оставлять мелом метки стрелочки (на асфальте, дереве, заборе и т.д).

Атаковать темницы можно парами, так же как защищать их - это сделает игру намного интереснее.

«ВОЛШЕБНЫЙ ОБРУЧ»

Задачи: сплочение коллектива.

Возрастная категория: 6-18 лет

Необходимые атрибуты и материалы: обруч, канатная петля

Количество участников: более 4

Примерное время: 10-15 мин, в зависимости от количества участников

Ход игры:

Команде необходимо встать в круг, плечом друг к другу, взявшись за руки. Инструктор продевает между рук первой пары гимнастический обруч. Задача участников вернуть обруч на место старта, после того как он пройдет через весь круг участников. Упражнение считается не выполненным если хотя бы один участник расцепил руки.

Чтобы усложнить данный этап тимбилдинга, необходимо сделать это упражнение молча. Ещё есть вариант этого упражнения, не с обручем, а с канатной петлей.

«ПОСТРОЕНИЕ КРУГА»

Задачи: сплочение коллектива, развитие навыков координации совместных действий, развитие навыков невербального общения и саморегуляции.

Возрастная категория: 7-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: не требуется.

Количество участников: от 10 человек.

Примерное время 10 мин, в зависимости от заинтересованности.

Ход игры:

Участники закрывают глаза и начинают хаотично перемещаться по помещению (можно при этом издавать гудение, как потревоженные пчелы; это позволяет избежать разговоров, создающих помехи в выполнении упражнения). По условному сигналу ведущего все останавливаются в тех положениях, где их застал сигнал, после чего пытаются встать в круг, не открывая глаз и не переговариваясь, можно только трогать друг друга руками. Когда все занимают свои места и останавливаются, ведущий подает повторный условный сигнал, по которому участники открывают глаза. Как правило, построить идеально ровный круг не удастся. Чтобы усложнить данный этап тимбилдинга, можно сделать это упражнение молча, изобразить другую фигуру.

Данное упражнение создает очень хорошие условия для наблюдения ведущего за стилями поведения участников. Кроме того, его можно использовать для экспресс-диагностики групповой сплоченности. Психологический смысл упражнения: Упражнение направлено на развитие навыков координации

совместных действий, сплочение группы. Кроме того, оно позволяет развивать навыки невербального общения и саморегуляции.

Обсуждение: Что дает эта игра? Почему идеальный круг не получался сразу? Нужно дать понять участникам, что в этом упражнении важна общая согласованность их действий.

«ПОМОГИ ДРУГУ»

Задачи: развивать партнерские отношения, взаимопомощи, умения работать в команде.

Возрастная категория: 6-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: повязка (платок), два стула, кегли, кубики, конусы.

Количество участников: от 2 и более человек.

Примерное время для проведения игры составляет 15 минут.

Ход игры:

Дети делятся на пары. Одному из них завязывают глаза. На полу между двумя стульями расставлены предметы (кегли, кубики и т.д.). Одному ребенку из пары необходимо провести партнера с завязанными глазами от одного стула к другому так, чтобы ни один предмет не был сбит. Затем меняются и другой участник пары проводит партнера с завязанными глазами от одного стула к другому.

Обсуждение игры с участниками: испытывали ли вы сложности в выполнении задания? Какие? Что вы испытывали, когда выполняли задание?

«РАЗГОВОР ЧЕРЕЗ СТЕКЛО»

Задачи: научить использовать мимику и жесты в общении.

Возрастная категория: 6-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: нет

Количество участников: от 2 и более человек.

Примерное время для проведения игры составляет 15 минут.

Ход игры:

Дети делятся на пары. Ведущий дает задание: «Представьте себе, что один из вас зашел в магазин, а другой остался на улице, но забыл сказать товарищу, что необходимо купить в магазине. Попробуйте с помощью жестов договориться о покупке. Голос использовать нельзя, потому что в магазине очень толстое стекло и через него ничего не слышно».

Примечание. Начинать игру стоит с работы одной пары, остальные дети наблюдают.

Обсуждение игры с участниками: испытывали ли вы сложности в выполнении задания? Какие? Правильно ли вы поняли друг друга и что вам помогло догадаться.

«ЛЮДИ СТРАННОГО ГОРОДА»

Задачи игры: развитие коммуникативных навыков, преодоление тактильных барьеров, поднятие эмоционального фона.

Возрастная категория: 6-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: не требуются.

Количество участников: 5-20 человек

Примерное время проведения игры: 15-20 мин.

Ход игры: Ведущий рассказывает детям о сказочном городе, где на площади есть старинные часы. Как только часы бьют один раз, все жители этого города здороваются следующим образом: потирают друг другу ладошки, если часы бьют два раза - трутся спинками, если часы бьют три раза - прикасаются коленками друг к другу. Ведущий дает команду, и все дети начинают ходить в свободном порядке. Ведущий хлопает в ладоши один, два или три раза, и дети начинают здороваться условным способом.

«КАК ВСТРЕЧАЕМ ЛЕТО»

Задачи: повторять движения под текст за ведущим, каждый раз в более быстром темпе.

Возрастная категория: 5-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: запись текста игры под музыкальное сопровождение (текст читается несколько раз, только в ускоренном темпе).

Количество участников: от 3 до 50 человек.

Примерное время для проведения игры составляет 7 минут.

Ход игры: Дети встают в круг, если зал недостаточно большой, можно проводить игру с места. Все участники игры стоят. Включается запись, дети повторяют за ведущим движения. Каждый раз при следующем повторении, темп текста ускоряется, дети выполняют эти же движения в более быстром темпе.

Текст игры:

- Чтобы это лето было самым классным, что нужно сделать?

Ну же, ребята, что?

Ягоды срывать (левая рука вытянута перед собой, правой – щипковым движением «срываем» ягоду)

И в море искупаться (двумя руками выполняем движения пловца)

С друзьями зажигать (танцевальные движения)

На велике кататься (двумя вытянутыми перед собой руками имитируем повороты рулем)

Мороженое есть, картошку «фри» и пиццу (поглаживаем себя одной рукой по животу).

И мультики смотреть (пальцы сложены в бинокль, смотрим в него)

Мы будем веселиться! (попеременно поднимаем и сгибаем руки вверх, танцуем).

А теперь нужно сделать это быстрее, чтобы точно все-все успеть!

Весь текст повторяется несколько раз, с ускорением.

«ЛЕТИТ, ЛЕТИТ ПО НЕБУ ШАР»

Задачи: исполнить песню, постепенно заменяя слова движениями рук.

Возрастная категория: 5-18 лет.

Необходимые атрибуты и материалы: подготовки к игре не требуется.

Количество участников: от 3 до 50 человек.

Примерное время для проведения игры составляет 7-10 минут.

Ход игры: Игру можно использовать в любом мероприятии для организационного момента и просто поиграть в нее в свободное время.

Ведущий: Для игры нам нужно выучить текст песни.

(Текст повторяется вместе с залом. Дети разучивают слова).

(Поют все вместе на мелодию песни «В лесу родилась елочка»).

Летит, летит по небу шар,

По небу шар летит;

Но знаем мы, - до неба шар

Никак не долетит.

Ведущий: Зачем нам петь слово «шар», если мы можем показать так: (ведущий делает круг руками в воздухе).

Песня исполняется снова, но слово шар заменяем движением (круг руками в воздухе).

Летит, летит по небу (круг руками в воздухе),

По небу (круг руками в воздухе) летит;

Но знаем мы, - до неба (круг руками в воздухе)

Никак не долетит.

Ведущий: Зачем нам петь слово «небо», если мы можем показать так: (указательный палец вверх, показывающий в небо).

Песня исполняется снова, но слова «шар» и «небо» заменяются движениями рук.

Летит, летит по (указательный палец вверх), (круг руками в воздухе),

По (указательный палец вверх), (круг руками в воздухе) летит;

Но знаем мы, - до (указательный палец вверх), (круг руками в воздухе)

Никак не долетит.

Ведущий: Зачем нам петь слово «летит», если мы можем показать так: (движения рук, имитирующие взмахи крыльев).

Песня исполняется снова, но слово «летит» заменяется движением рук, имитирующим взмахи крыльев.

Ведущий: Зачем нам петь «знаем мы», если мы можем показать так: (ладонью показываем на себя, прижав ее к груди).

Игра продолжается дальше. Поем.

Ведущий: Зачем нам петь «никак», если мы можем показать так: (движения головы влево-вправо). Поем.

Так постепенно все слова песни заменили движениями рук. Таким образом, слов почти не осталось, а показываются только одни движения.

В конце игры, когда почти все слова заменены на жесты, остаются только предлоги «по», «до», союз «но» и приставка «до».

ФОТОГРАФИИ ИГРОВЫХ ЗАНЯТИЙ

















