

ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

МОРСКОЙ БОЙ

Участники делятся на 2 команды те, кто будет играть роль кораблей и роль минного поля.

Задача кораблей без потерь перейти минное поле. Минное поле встают шаг друг от друга и делают руки в сторону их задача не пропустить корабли, с места мины не уходят только вращают руками. Корабли могут издавать звуки (ту - ту) тем самым, запутывая мины, которые стоят с закрытыми глазами.

ПО МЕСТАМ!

Играющие встают в круг и рассчитываются по порядку, начиная с любого игрока. Затем ведущий называет номера и просит их поменяться местами: «Номер 1 и 17 – поменяйтесь, пожалуйста, местами! Номер 5 встань рядом с номером 40» и т.д.

(Это делается для того, чтобы дети перемешались, т.к. в первый день они будут стараться встать рядом со своими знакомыми.)

Поменяв часть ребят местами, круг вновь рассчитывается по порядку, и ведущий просит детей запомнить не только свой номер, но и тех, кто стоит рядом с ними по правую и по левую руки. Когда дети будут готовы, ведущий командует: «Разойдись!» и включает подвижную музыку. Участники могут бегать, прыгать, ходить, самое главное – не стоять на одном месте. Через некоторое время ведущий говорит: «По местам!», и все, как можно быстрее, должны найти свое место в кругу – встать так, как они стояли до команды «Разойдись». Те, кто зазеваются или перепутают свои места, получают штрафное очко или выходят.

Ведущий вновь меняет ребят местами, ребята заново рассчитываются и игра продолжается.

ПОДАРОК НА ВСЕХ (ЦВЕТИК-СЕМИЦВЕТИК)

(Развитие чувства коллектива, умения дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками). Детям дается задание: «Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?»

Или: «Если бы у нас был Цветик - семицветик, какое бы желание ты загадал?» Каждый ребенок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети, лепесток, через запад на восток,
Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,
Лишь коснешься ты земли, быть по-моему вели.
Вели, чтобы...

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ УЗЕЛ

Это упражнение призвано привести участников к согласию друг с другом и взаимодействию. Группа состоит из 10-12 человек. Участников просят встать в круг, дотянуться и взяться правой рукой с одним человеком, а левой с другим. Затем их просят распутаться, не разжимая рук. Успех зависит от того, как участники будут договариваться друг с другом. Затем участники обсуждают, как они приходят к согласию в реальной жизни, насколько важны эти соглашения.

ШЕФ-ФИЦЕ

Игроки должны синхронно выполнять определенный набор действий (различные комбинации хлопков), а также вызывать друг друга по номерам, сначала называя свой, затем другого игрока, тот, чей номер назван, вступает в игру, называя свой, а затем номер

другого и т.д. Например, шеф: “Шеф — пять”, пятый номер: “Пять — фище”, фище: “Фище — восемь” и т.д. Допустивший ошибку игрок садится в конец и получает последний по счету номер. Все игроки, сидевшие после него, сдвигаются на одно место, увеличивая свой номер на единицу. Роли распределяются следующим образом: Шеф, который каждый раз начинает игру, фище, первый, второй и т.д. Игра идет с убыстрением темпа.

КОНТАКТ

АТОМЫ-МОЛЕКУЛЫ

Эта игра помогает снять напряжение, возникающее при работе незнакомой группы детей, помогает преодолевать барьер между общением девочек и мальчиков, активизирует группу, поднимает настроение. Ведущий объясняет, что атом - это самая маленькая частица. В игре атомом будет каждый играющий. Молекула состоит из атомов, поэтому соединение в цепочку несколько игроков в игре называется молекулой. Ведущий произносит: «Атомы!». Все игроки хаотично передвигаются. После слов «молекула по трое» играющие должны соединиться в группы по три человека. Тот, кто не сможет встать в тройку, выбывает из игры. Таким образом ведущий, чередуя команды и изменяя количество атомов в молекулах, организует игру.

КОНТАКТ В КРУГАХ

Участники становятся в два круга – внутренний и внешний. Стоящим в кругу друг напротив друга необходимо по очереди поздороваться. Затем участники переходят на 1 ход, к следующему партнеру. Необходимо снова поздороваться, но уже по-другому. И так, пока не пройдут весь круг. Далее – смена кругов движения. Задача – сказать комплимент.

КОНТАКТ ГЛАЗАМИ

Все участники сидят в кругу. Их задача – установить контакт глазами с кем-то из круга. Затем, закрыв глаза, поменяться местами с тем, с кем установлен контакт.

ПУТАНИЦА

Все участники встают в круг. Им необходимо взяться за руки (но не за соседние). Дальше им необходимо распутаться, не отпуская рук (вариант – змея запуталась, тогда Водящий распутывает).

ТУМАННАЯ ГАВАНЬ

Группа должна провести нефтеналивной танкер (одного из членов команды) без столкновения с другими судами (остальные члены команды). “Танкер” должен быть с завязанными глазами, его задача на своем пути не натолкнуться на другие корабли, стоящие по всей игровой площадке. Как только танкер на четвереньках приближается, ближайший “корабль” начинает подавать предупреждающий сигнал (типа сирены). Тогда “танкер” сбавляет ход и пытается маневрировать, чтобы пройти через гавань без столкновений.

ЦИКЛОП

Дети встают в круг, ведущий выходит на середину. Задача играющих — установить контакт с товарищем на противоположной стороне круга только с помощью взгляда. Нельзя произносить звуки и делать движения для привлечения внимания. Как только двое установили зрительный контакт, они одновременно меняются местами, перебежав через середину круга. Ведущий, в свою очередь, внимательно наблюдает за играющими и старается догадаться о перемене мест. Когда кто-то начинает меняться местами, ведущий старается занять одно из пустых мест. Тот из игроков, кто не успел встать в круг, становится новым ведущим.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ АЛЬЯНС (УЗЕЛ)

Это упражнение призвано привести участников к согласию друг с другом и взаимодействию. Группа состоит из 10-12 человек. Участников просят встать в круг, дотянуться и взяться правой рукой с одним человеком, а левой с другим. Затем их просят распутаться, не разжимая рук. Успех зависит от того, как участники будут договариваться друг с другом. Затем участники обсуждают, как они приходят к согласию в реальной жизни, насколько важны эти соглашения.

НЕВЕРБАЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

ЗЕРКАЛО

Участники в кругу. Один – в центре. Он по очереди смотрит в каждое «зеркало».

Ведущий:

Ванная комната.

- умываетесь перед зеркалом;
- чистите зубы;
- причесываетесь;
- переодеваетесь, чтобы идти в школу;
- в глаз попала соринка;
- у вас болит горло;
- проверяете язык;
- наносите косметику (для девочек);
- просто гримасничаете.

НА ВОКЗАЛЕ

В парах. Ситуация: на вокзале. Один провожает другого. Беседуют через окно. Слов не слышно. Задача – попытаться жестами и мимикой передать информация (Спросить, что понял? А что передавал?) Например: Сообщить, что дома остался включенным утюг.

ПАНТОМИМА

В парах. Каждый получает записку с простым заданием. Передать напарнику жестами содержание задания. Напарник должен выполнить.

СОГЛАСОВАННОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

Ведущий считает.

ВСТАТЬ ПО ЧИСЛУ

Встать по заданному числу (пальцы).

ПЕРЕСТРОИТЬСЯ ПО РОСТУ

С закрытыми глазами молча построиться по росту.

ПОВЕРНУТЬСЯ В ОДНУ СТОРОНУ

Участники прыгают с поворотом на 90 градусов. Задача – всем повернуться лицом в одну сторону как можно быстрее.

ПОСЧИТАТЬ ПО ОЧЕРЕДИ

Посчитать до ... по очереди: 1, 2 ... Если начали двое - начинают сначала.

СЧЕТ

Задача – «выбросить» одинаковое количество пальцев на обеих руках.