

# ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ ДЕТСКОГО КОЛЛЕКТИВА

## **Орехи**

Каждому человеку в группе дается грецкий орех. Необходимо внимательно его осмотреть и запомнить. Затем орехи складываются в общую кучу и перемешиваются (для усложнения можно добавить еще орехов). Каждый должен найти свой орех. Более сложный вариант — то же самое с закрытыми глазами. Затем у каждого по кругу спрашивают, как он определил свой орех. Задача воспитателя провести обсуждение: на первый взгляд все орехи кажутся одинаковыми, но на самом деле они очень сильно отличаются, как и люди. Каждый человек индивидуален, и чтобы эта индивидуальность раскрылась, важно внимательно и доброжелательно относиться к людям.

## **Яблоко на веревке**

Игра проводится как соревнование пар. Яблоко подвешивается на веревке, и пара должна его съесть, не пользуясь руками.

Групповой вариант: цель — первым достичь яблока и откусить его. Участники соревнуются, прыгая на одной ноге.

## **Спичечный коробок**

Надеть крышечку от спичечного коробка на нос следующему и далее по кругу, не касаясь руками.

## **Веревка из одежды**

Все делятся на несколько групп. Необходимо из имеющейся одежды связать веревку как можно большей длины. Та группа, у которой веревка окажется длиннее, побеждает.

## **Башня**

Группе выдается материал для строительства башни: бумага и скрепки или два набора соломки для коктейлей и клейкая лента. Необходимо построить башню из данного материала. Башня должна быть устойчивой.

## **Машина**

Вспомогательного материала нет. Группе необходимо построить любой действующий механизм из всех членов группы. Первые 10 минут вы обсуждаете, как выполнить это задание, далее 10 минут вы строите, не произнося ни слова, затем представляете модель. После задание предлагается всем проанализировать действия: что было труднее — придумать или выполнить задание.

## **Волшебные квадраты**

Перед группой начерчена на асфальте сетка из 20 квадратов, в отдельных квадратах которой находятся «клады». Задача игроков — собрать как можно больше кладов. У ведущего в руках лист бумаги с подобной сеткой. Дается не более 10 минут на обдумывание, как выполнить задание. Затем всем необходимо построиться друг за другом и по очереди пробовать отыскивать клады. Если вы делаете неверный шаг (не находите клад), то звучит сигнал «вау», и вы должны вернуться тем же путем в исходную точку. Если по возвращении вы сделаете неверный шаг, с группы снимается 1 минута. Всего на выполнение задания дается 10 минут.

Во время выполнения задания не произносится ни слова, при несоблюдении этого правила с каждой группы снимается 1 минута. Если группа исчерпала свое время штрафами и не все участники прошли волшебные квадраты — задание не выполнено.

## **Догони мяч**

Четверо-пятеро детей перебрасывают мяч через веревку, натянутую на высоте 1,5 м, догоняют его и ловят, не давая мячу коснуться земли более 1-2 раз. Стараться бросать мяч повыше, но недалеко. Бросать можно маленький или большой мяч, одной или двумя руками. Расстояние до веревки 50-60 см.

## **Толкни и догони**

Дети стоят на одной стороне площадки, на полу перед каждым мяч. Присев или наклонившись, толкают мяч и бегут за ним, догоняют и поднимают мяч. Площадка может быть ровной или с небольшим уклоном в сторону бега.

## **Брось мяч**

Бросать мяч вверх, о землю или в стену и ловить, делая хлопок и поворот кругом.

## **Ударь и догони**

Ударить по мячу ногой, бегом догнать и принести назад.

## **Катай быстрее**

Несколько детей (примерно одна треть группы) садятся в круг, скрестив ноги, лицом к середине. Перекатывают по земле (по полу) друг другу большой мяч в любом направлении. Каждый, к кому докатывается мяч, старается как можно быстрее оттолкнуть его от себя рукой, не допуская к ногам.

## **Найди мяч**

Играющие стоят по кругу вплотную друг к другу, лицом в центр, держат руки за спиной. В центре стоит водящий. По сигналу дети передают маленький мяч за спиной. Водящий старается найти, у кого находится мяч: предлагает показать руки. Тот, к кому обратился водящий, сразу протягивает вперед обе руки. Тот, у кого оказался в руках мяч или кто его уронил, считается проигравшим.

## **Передай мяч**

Дети распределяются на две равные подгруппы, встают в две колонны и по сигналу передают резиновый или набивной мяч. Последний стоящий в каждой колонне, получив мяч, бежит, становится впереди колонны и снова передает мяч. Игра заканчивается, когда с мячом впереди оказывается ведущий звена.

Варианты передачи: над головой; справа или слева; внизу между ног; в положении сидя на полу или скамейке.

## **Толкни — поймай**

Дети распределяются парами, у каждой пары мяч. Один сидит, второй стоит на расстоянии 2-3 м. Сидящий отталкивает мяч

партнеру, быстро встает и ловит брошенный ему мяч. После нескольких повторений дети меняются ролями.

### **Речедвигательное упражнение «Мы сидим на полке»**

Детям предлагается в рифму стихотворения (в конце строки) хлопать в ладоши 2 (или 3) раза.

Предпочтительны стихи с чётким ритмом и движением в сюжете (например, «В поезде» В. Сулова):

Мы сидим на полке (2 хлопка)  
И глядим в окошко. (2 хлопка)  
Вскачь несутся ёлки (2 хлопка)  
На коротких ножках. (2 хлопка)

Гиперактивные дети могут успеть не только хлопать в рифму, но и подпрыгивать в ритм хлопкам.

Упражнение лучше выполнять стоя, можно ввести элемент соревновательности (на точность выполнения) между детьми.

### **«Помоги слепому»**

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

### **«Опасные рифы»**

Для этой игры все участники разделяются на «риффы» и «корабли». Вторым ведущий завязывает глаза, так что они могут ориентироваться в пространстве только под руководством «риффов», которые все видят. Задача риффов – не допустить столкновение кораблей с ними.

### **Игра с воздушными шариками**

Дети становятся в шеренгу, кладут руки на плечи впереди стоящим. Каждому участнику дается шарик, который должен быть зажат

между грудью стоящих сзади и спиной стоящих спереди. Условие игры: после ее начала шарики нельзя поправлять руками, руки нельзя снимать с плеч впередистоящего. Условия игры – двигаться такой «гусеницей» по определенному маршруту, так, чтобы ни один из шариков не упал на пол.

### **«Робот-автомат»**

Игра напоминает по своему замыслу игру «Помоги слепому». В игре принимают участие двое игроков. Один из них выполняет роль «робота», выполняющего задания своего оператора.

«Оператор» руководит процессом. Таким образом данная команда должна совершить какие-то действия. Например, нарисовать картину или расставить вещи по-новому в учебном помещении. Важно, чтобы «робот» не знал заранее о замысле «оператора».

### **«Отражение»**

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