**ГУ «Заураловская основная школа»**

 **«Играем сами»**

Подготовила и провела: старшая вожатая

 Нечитайло Марина Сергеевна

2016 – 2017 учебный год.

СОДЕРЖАНИЕ:

Игры на знакомство

Игры на взаимодействие

Игры на сплочение

Игры - шутки

**Игры на знакомство:**

1. Одеяло:

Участники делятся на две команды, между ними натянуто одеяло. Из каждой команды к одеялу подходят по одному из участников, которые не должны видеть друг друга. Как только одеяло опускается, участники должны назвать имя того, кого видят по ту сторону одеяла. Тот, как сделал это первым, забирает проигравшего к себе в команду. Таким образом, из двух команд к концу игры получается одна.

Ведущие могут одеяло не только опускать, но и поднимать, опускать и снова быстро поднимать. Могут для разнообразия подговорить одну из команд сесть всю перед одеялом или чтобы сидящий перед одеялом скорчил какую-нибудь мину.

Совет: пока одеяло не упало, поменяйтесь с товарищем курткой или кепкой-

Прекрасный способ сбить с толку игроков другой команды.

2. Дрозд:

Игроки образуют два круга внутренний и внешний, равные по численности. Внутренний круг разворачивается спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносится фраза: «Я дрозд, и ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щечки аленькие и у тебя щечки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга». При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к своим щечкам и к щечкам соседа, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

3. Поход:

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Ведущий начинает: " Меня зовут Катя, я беру с собой калачи". Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

4. Паспорт:

Каждый ребенок получает задание изготовить паспорт (картонная карточка), по которому смогут все участники игры лучше познакомиться друг с другом. В паспорте содержится небольшая информация о владельце. (5–8 фактов). Каждый факт (внешность, интересы, детали личной жизни) описывается в одном предложении. Готовые паспорта складываются в большую шляпу или коробку и перемешиваются. Каждый участник вытягивает один паспорт и по данным, которые в нем описаны, старается узнать о ком идет речь. Содержание всех паспортов прочитывается вслух, и все участники игры стараются выяснить о ком идет речь.

5. Великолепная Валерия:

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

6. Пересадки:

Из круга убирается 1 стул, 1 человек встает на место, где находился его стул. Он называет признак, по которому можно охарактеризовать человека (например, «человек, который любит поспать» или «человек, у которого сегодня день рождения», «кто любит покопаться в огороде», «кто любит поесть», «кто любит активные виды спорта»). Люди, для которых этот признак подходит, обязаны встать и пересесть на другой стул, но не на соседние два (1 слева и 1 справа). Пересаживаются люди на скорость, кто остался, тот становится ведущим. (Цель – пошевелиться, узнать интересы друг друга

7. Домино

Участники стоят в кругу. Один выходит в центр, и, говоря «Меня зовут…», называют 2 свои характеристики («С одной стороны, я ношу очки, с другой – люблю мороженое.) Другой участник, который обладает такими же признаками, становится к предыдущему с любой стороны. По такому принципу выстраивается весь лагерь.

**Игры на взаимодействие:**

1. Башня:

Инструмент: спичечные коробки.

Упражнение выполняется молча. По команде ведущего участник подходит к столу и ставит один коробок, с другим пустым коробком возвращается к команде и передает его следующему участнику. Тот должен положить его на предыдущий и т.д. Если башня падает, упражнение выполняется с начала.

2. Слон:

Игроки делятся на две команды. Участники первой команды становятся "слоном". Для этого они нагибаются так, чтобы верхняя часть туловища была параллельна земле, и встают друг за другом, причем каждый игрок придерживает за пояс человека, стоящего впереди него. Игроки второй команды запрыгивают на "слона" верхом. Задача "слона" - сделать как можно больше шагов, прежде чем вся конструкция развалится. После этого команды меняются ролями, и замеряется расстояние, которое пройдет другой "слон". В команде должно быть 3-6 игроков. При общем числе участников, превышающем 12 человек, можно составлять одновременно 2-3 слонов и проводить соревнования между ними. Физические данные команд должны быть примерно одинаковыми.

3. Паровоз:

Все участники стоят в кругу. Ведущий игры подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я – паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет своё имя, а «Паровоз» его повторяет. Важно повторять имя с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к «Паровозу». Далее при каждом новом участнике знакомства все игроки по очереди повторяют имя новенького. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу. Замечания: Если встречается игрок с именем, которое уже есть в составе, то ему присваивается порядковый номер, например, Света – 2, Саша -3 и т. д.

4. Карандаш:

Оборудование: листки чистой бумаги, желательно в клеточку, карандаши красного и синего цвета для каждого участника игры.

Ход игры: дети рассаживаются за столики парами, получают листки чистой бумаги и внимательно слушают правила игры, которые заключаются в том, что необходимо давать напарнику указания по поводу рисования той или иной линии (например, вести вправо, а сейчас – вверх).

После этого на листе у каждого остается определенная ломаная линия, выполненная красным карандашом. Теперь участник, который давал команды своему напарнику, сам берет карандаш синего цвета и на своем листе бумаги начинает повторять уже имеющийся рисунок. Особым правилом является то, что длина линий, из которых строится ломаная, должна быть примерно одинаковой.

Следующим этапом участники, игравшие парами, меняются ролями, и теперь другой ребенок дает указания, которые надо выполнять. При этом дети не только повторяют такие понятия, как «вверх», «вниз», «вправо», «влево», но и учатся повторять рисунок на другом листе самостоятельно, что требует определенного внимания и умения ориентироваться на плоскости.

5. Построй крепость.

Играющие сидят кругом на стульчиках. Водящий в центре круга с завязанными глазами. Он стражник, охраняющий территорию. Сидящие - неприятели, которые должны построить на территории крепость, для чего им нужно на один стул суметь составить все остальные (число стульев равно числу игроков). Водящий стремится остановить строителей. Рукой он показывает, откуда ему слышится звук, произнося <здесь>. Если ему удалось указать на строителя, то строитель выбывает из игры, указал на место строительства крепости - она должна быть перестроена в другом месте. Если крепость построена, победили строители.

**Игры на сплочение:**

1. Титаник:

Ведущий предлагает группе ребят забраться на стулья или лавочку. Затем им объясняется ситуация: "Вы оказались на тонущем "Титанике". Корабль тонет постепенно. Нужно, чтобы спаслось как можно больше людей. После этого ведущий через каждые 15 - 20 секунд убирает стул или ограничивает длину лавочки.

2. Паутина:

Эта командная игра рассчитана не только на ловкость и силу, но и на доверие. Натяните «паутину» из веревок, оставляя крупные ячейки. Через эти самые ячейки нужно пронести каждого члена команды, не задев веревочку. Кто-то сможет пролезть и сам, а кого-то надо переносить на руках. Вот тут-то и проявляется доверие, ведь игрок идет на риск!

3. Лабиринт:

На земле чертится не замысловатый "лабиринт"(Коридорчик с несколькими поворотами).

Из группы выбирается "Жертва" (Желательно чтоб это был ребенок с крепкими нервами и выдержкой), ему завязывают глаза и становят у входа в лабиринт.

Все остальные становятся вокруг лабиринта. Их задача провести "Жерву" по лабиринту давая ему подробные указания как и куда поставить ногу, в какую сторону повернуться и т.д. Все вроде бы просто... Но есть несколько условий:

1. Каждый участник может сказать только одно слово за "круг"

(Например: Влево, Вправо, Стой и тд.;

Чуть- чуть, На право и тд считаются уже 2 словами).

2.Говорить нужно строго по цепочке.

3. Если "жертва " заступает за линию - то ее возвращают к началу лабиринта.

4. Если кто то из круга не выдерживает - говорит сразу несколько слов или без очереди, то "Жертва" также возвращается на старт.

Желательно запастись терпением, не жалеть ни "жертву", не замечая заступов, ни круг, давая поблажки в виде игнорирования выкриков, и тд.

После тренинга желательно провести рефлексию . Спросить у "жертвы " что она чуствовала, легко ли было выполнять указания. а у круга спросить легко ли было "чуствовать" ребят из круга и т.д.

4. Болото:

Перед вами раскинулось обширное болото. Глубокое, топкое, но с кочками. Всей группе предстоит перебраться на ту сторону. На болоте может находиться только один участник. Все остальные стоят у линии (кромки ковра) и внимательно наблюдают за игрой.

Перешедшие через болото, будьте осторожны! Если кто-то из вас окажется хоть одной ногой в болоте в то время, когда его будет переходить другой участник, вся группа начнет переход сначала.

Теперь о том, как вы будете перебираться. Нужно двигаться как бы с кочки на кочку (эти кочки каждый из вас представит себе сам), но способ, которым вы будете перемещаться, должен быть у каждого свой. Он не должен повторяться! Если окажется, что кто-то из участников повторил уже использованный прием передвижения, вся группа вернется к началу пути. Сейчас у вас есть пять минут на то, чтобы придумать возможные способы и договориться друг с другом.

В процесс обсуждения ведущий не вмешивается. Как правило, первый раз он протекает неорганизованно и неэффективно. Это нормально.

Практически всегда группа предоставляет ведущему возможность «наказать» себя возвращением в начало пути. Обязательно этим воспользуйтесь. Если поводом послужило повторение способа перемещения, предложите группе еще раз обсудить все возможные способы и распределить их между собой.

Если группа вернулась из-за нарушения «правила черты», предложите ребятам обсудить те меры, которые помогут им предотвратить подобную ситуацию в дальнейшем.

5. Делай раз, делай два

Играющие стоят за стульями. По команде ведущего «Делай раз!» они должны поднять стулья и опустить их, но одновременно (без дополнительной команды ведущего). Важно заметить того человека, который самый первый скомандует «3-4» или «опустили». Это – лидер-организатор.
Играющие стоят за стульями. По команде ведущего “Делай, раз!” они должны поднять стулья и одновременно опустить их, но уже без команды ведущего. Важно заметить того человека, кто первым покажет пример опустить стулья. По команде ведущего “Делай два!” играющие обегают стулья, а по команде одного из игроков садятся на них. Эта игра помогает выявить лидера-организатора.

6. ЧИСЛО

Игроки на листках бумаги в абсолютной тишине пишут любой порядковый номер. После этого они складывают листы в одну стопку номерами вниз в полной тишине. Ведущий проверяет стопку и просит повторить игру до тех пор, пока номера не встанут по порядку.

7. ДОБРЫЙ ЗОНТИК

На бумажках пишутся хорошие качества, количество бумажек совпадает с количеством участников. Бумажки сворачиваются кладутся в раскрытый зонт. По очереди игроки вынимают одну бумажку, читают хорошее качество и отдают бумажку тому кому это качество подходит.

8.СНЕЖИНКИ

С помощью 3 ножниц из 7 листов 6умаги надо вырезать 20 снежинок. Условие — в работе должен принять участие каждый член группы.

Примечание: ведущий должен наблюдать тем, как участники общаются друг с другом, и провести анализ.

**Игры-шутки**

1. Крокодил:

Играют две команды. Команды загадывают слова, обязательно имена существительные, и выбирают по одному Водящему. Команда, которая первой придумает слово, начинает игру. Ведущему команды противника сообщается загаданное слово, и он должен, используя только жесты и мимику, показать слово так, чтобы его команда догадалась, какое слово было загадано. Затем команды меняются ролями.

2.Сантики-фантики-лимпопо:

Игроки стоят в кругу. Водящий отходит на несколько секунд из круга. В это время дети, находящиеся в кругу, договариваются, за кем все будут повторять движения (абсолютно любые, даём волю фантазии!:D). Водящий возвращается в круг. Его задача – определить, кто показывает все движения. На протяжении всей игры детьми произносятся слова: "Сантики–сантики–лим–по–по". Задача показывающего незаметно менять движения, а все должны мгновенно начать повторять его. Три попытки для угадывания. Если угадал, то показывающий и угадывающий меняются местами.

3. Ассоциации:

Выбирается один водящий и удаляется за пределы комнаты, за это время оставшаяся группа выбирает одного человека. Вернувшийся водящий начинает задавать группе вопросы типа «На какую погоду похож этот человек?» или «С каким животным этот человек у вас ассоциируется?». Цель игры – угадать человека. На это у водящего есть три попытки. Если он угадывает – загаданный становится водящим, а бывший водящий возвращается в группу.

4. Лавата:

Ведущий: ребята разучим слова нашей песни:

Дружно танцуем мы

Тра-та-та, тра-та-та

Танец веселый наш

Это Лавата

Ведущий: наши руки хороши?

Все: хороши... Ведущий: а у соседа?

Все лучше! (все берутся за руки и поют)

И так далее, каждый раз меняя положение рук.(Голова хороша, уши хороши, колени хороши и т. д.)

5. Голова-рамина:

Голова - голова;

Рамена - плечи;

Колена - колени;

Пальцы - щёлкает пальцами;

Очи - глаза;

Уши - уши;

Уста - губы;

Нос - нос

И постепенно увеличивает темп. Все движения идут под песню:

Голова - рамена - колена - пальцы,

Колена - пальцы - колена - пальцы,

Голова - рамена -- пальцы,на

Очи, уши, уста, нос.

6. МПС  (одноразовая)

Когда участники становятся в круг, ведущий объявляет, что все

сейчас будут играть в игру, которая называется "МПС". Выбирается водящий, которому говорится, что сейчас будет загадан человек, а который

надо отгадать. Водящий имеет право задавать всем участникам любые вопросы о загаданном человеке.

После того как водящий покинул круг, ведущий расшифровывает название игры: "МПС - мой правый сосед". Таким образом, на вопросы водящего

игроки должны будут отвечать про своего правого соседа, а водящий для

выполнения задания должен будет проявить такие качества, как наблюдательность, логическое мышление.