ГУ «Заураловская основная школа»

**Подвижные игры на сплочение коллектива в пришкольной детской площадке «Күншуақ»**

**Подготовила и провела: старшая вожатая**

**Нечитайло Марина Сергеевна**

2016 – 2017 учебный год.

**ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ**

***«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.

***«Капитан».***

 Как и в предыдущей игре все выстраиваются на стульях. Выбирается <капитан>. Ведущий предлагает ему выстроить всех на стульях по цвету глаз, размеру обуви и т.д. При этом сходить со стульев нельзя и говорить имеет право только "капитан". Для старших можно усложнить: капитан тоже не говорит.

***«Слон».***

 Весь отряд должен за ограниченное время (1-2 минуты) выложить на полу из веток изображение слона. Задание необходимо выполнить в полной тишине.

***«Скалолаз».***

Группа играющих встает на невысокую скамеечку плотно дуг к другу, взявшись под локотки. По очереди каждый игрок должен будет пройти по краю скамеечки, держась за стоящих на ней людей, не оступаясь и не сталкивая со скамьи игроков.

***«Орлятский круг».***

 Весь отряд встает в один большой "орлятский" круг (левая рука на плече соседа слева, правая на поясе у соседа справа). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем поднять ногу, а дальше ... ваша фантазия.

***«Треугольник, квадрат...»***

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

***«Пчелы и змеи».***

Часть участников — пчелы, остальные — змеи. У них есть короли, которые должны "накормить" подданных. Король пчел ищет для своей команды мед, король змей — ящерицу. Договариваются, какие предметы буду изображать мед и ящерицу.

Когда короли выходят, вещи прячутся на глазах остальных игроков. Возвратившимся властителям в поисках помогают их подданные: одни шипят, другие жужжат. Шум усиливается, когда короли у цели.

В итоге команда, которая лучше подсказывает королю, побеждает.

***«Спинная газета».***

В этой игре двум играющим прикрепляют на спину написанный на листке номер (либо какое-то слово) и они, встав в круг, прыгают на одной ноге, пытаясь увидеть номер соперника, при этом не дав прочитать свой.

***«Сторож».***

Ребята садятся на стульях так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен быть свободным. Игрок, стоящий за ним, должен незаметно подмигнуть любом из сидящих в кругу. Все сидящие участники должны смотреть на игрока со свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему подморгнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключаются в том, чтобы не пропускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо сидящему. Если «сторож» не выпустил «беглеца», они меняются местами.

***«Рыбалка».***

На стул ставится глубокая тарелка, участники должны по очереди бросать в неё с расстояния 2-3 метров пуговицу, либо пробку от бутылки, стараясь попасть так, чтобы пуговица осталась в тарелке.

 



 