

Игры на сплочение

Художники

Играющие делятся на две группы. Задача групп - быстрее соперника нарисовать животное (предмет и пр.). Каждый человек имеет право нарисовать лишь одну линию.

Прозвучка стихов

Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда все глаза закрыты, расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впереди стоящего. Медленно нагните путешествие по выбранному маршруту, включая заезжание на пеньки, возвышенности, пролезание под низко нависшим и деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте.

Голова, нос

Игра привезена из Польши. Произнесение польских слов сходно с русскими. Все слова повторяются участниками и ры хором: - Голова - рамина - коллина - пальца - коллина - пальца - коллина - пальца - голова - рамина - коллина - пальца - очи - уста - уши - нос. Ударице во всех словах на первом слоге. Рамина - это плечи, коллина - колени. В ходе игры нужно говорить слова и, соответственно им, обеими руками и дотрагиваться до головы, плеч, коленей, глаз, ушей, носа и соединить пальцы рук. Постепенно темп игры увеличивается.

Человек к человеку (средний возраст)

Участники разбиваются на пары. Галиций даст команду, которые выполняются каждой парой. Например: рука к руке, спина к спине, ухо к уху и т.д. Фигура уложится. После этой команды «Человек к человеку», каждый участник ищет себе новую пару. Задача галицкого успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым галицием.

Все на борту

Оборудование: лобная обозначенная площадка (скамейка, стул, брусек). Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд.

Второй этап: нужно сделать то же самое на площадке меньшей величины. И так далее.

Слон (младший возраст)

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

Атомная молесуи (любой возраст)

Участники бродят «в хаотичном броуновском движении». Каждый из них - атом. Ведущий объявляет, в молекулу из какого количества атомов они должны построиться.

По строению (любой возраст)

Отряд делится на 2 команды, которые как можно быстрее и точнее должны построиться по каким-либо параметрам: по росту, цвету глаз, длине волос, размеру ноги, числу карманов, дню рождения, величине вытянутой руки и т.д.

Аэропорт

Участники делятся на 2 команды «встречающие» и «прибывающие» и расходятся в разные стороны.

Затем детям говорится примерно следующее:

«10 лет назад в этом же самом аэропорту вы провожали своих самых близких родственников и друзей.

Но, взлетев, самолет так и не совершил посадки в назначенном пункте, т.к. попал в бермудский треугольник.

Вспомните различные спасательные, розыскные работы, но всё тщетно... Вы уже отчаялись вновь увидеть своих любимых.

Но вот спустя 10 лет вам становится известно, что самолет всё-таки вылетел из мертвой зоны и совершил посадку в этом аэропорту.

Но как узнать своего родственника, друга спустя 10 лет? Он же наверняка изменился.

А если я не встречу его как следует, если я не обниму его крепко-крепко он же, наверняка обидится!

Как узнать того, кто провожал меня 10 лет назад? Но выход есть!

Что бы не обидеть своего друга и уже наверняка обнять его крепко, нужно обнять всех, кто прилетел на этом самолёте».

По команде ведущего обе стороны и ранюших должны быстро, с радостными криками и равануться на встречу друг другу и переобнимать всех и каждого.

Инопланетные

Игра рассчитана для детей младшего возраста...

В игре участвует не менее 7 детей.

Ведущий начинает игру со сказочной истории:

"К нам прилетели инопланетяне и они хотят забрать нас всех на свою планету. У инопланетян есть огромный магнит, который притягивает к себе детей.

Чтобы спастись, нам необходимо выбрать группу спасателей - 2 или 3 человека.

Теперь представьте себе, что эта стена - огромный магнит инопланетян. Магнитом вас притягивает к стене.

Только спасатели остались на свободе".

Все дети становятся в ряд у одной стены а спасатели становятся напротив них.

Спасатели по условно и ры не могут двинуться с места и не могут говорить, но обладают фантастической силой и могут "силой мысли" освободить своих друзей от действия магнита.

Спасатели стараются изо всех сил, чтобы спасти своих товарищей, изображая это мимикой и жестами.

Остальные дети, как только почувствуют, что их "отрывают" от стены-магнита, присоединяются к своему спасателю и помогают ему спасти других детей. Любая роль в этой игре "работает" на формирование уверенности в себе.

Однако, необходимо, чтобы стеснительные дети обязательно могли играть и роль спящего.

Путница (любой возраст)

Волжший отворачивается. Участники, стоя в кругу и взявшись за руки, начинают путаться между собой, образуя живой клубок (запутываться может сам вожатый, играя вместе с детьми). Задача волжшего – распутать этот клубок, не разрывая рук.

Гусеница (средний, старший возраст)

Отряд становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приотворений, ведущий объясняет, что отряд – это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать, как она спит, как ест, как умыляется, как делает зарядку и т.д.

Коллективный счёт

Эта широко известная детская игра пользуется большой популярностью среди участников тренингов. Ее можно смело повторять каждый день, занятый, придавая статус дидактической процедуры, фиксирующей, насколько в данный момент высок уровень взаимной чувствительности членов группы.

Процедура такова. Участники стоят в кругу, опустив головы вниз и, естественно, не глядя друг на друга.

Задача группы – называть по порядку числа натурального ряда, стараясь добаться до самого большого, не совершив ошибок. При этом должны выполняться три условия:

- во-первых, никто не знает, кто начнет счет и кто назовет следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально или не вербально);

- во-вторых, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд;

- в-третьих, если нужное число будет названо вслух, двумя или более игроками и, ведущий требует снова начинать с единицы.

Общей целью группы становится ежедневное увеличение достигнутого числа при уменьшении количества попыток. Ведущий повторяет участникам, что они должны уметь прислушиваться к себе, доводить настрой других, чтобы понять, нужно ли ему в данный момент промолчать или пришла пора озвучить число.

В некоторых группах участники бываю достаточно сообразительны, что не догадываясь начинать последовательно провозносить числа натурального ряда, но кругу. Обнаружив это, ведущий может похвалить участников за сплоченность и находчивость, но предлагает отказаться от этого приема. Опыт подтверждает, что более сплоченные группы успешнее справляются с этим упражнением.

Общие обаяния

У участники игры встают в круг и берутся за руки. Вожатый предлагает ребятам помолчать на тех, кто стоит через одного от них и затем взяться за руки с ними. Потом через двух от них и тоже взяться за руки с этими людьми и так далее, пока каждый не будет держаться за руки с человеком напротив.

Примечание: после каждого нового «обаяния» и расхождением необходимо предлагать выпрямиться (или этого участникам игры придется ближе подойти друг к другу). Первый раз игру можно остановить, если ребятам становиться не уютно или очень сложно стоять.

Посадки (любой возраст)

По хлопку ведущего игроки образуют пары: один из участников наполовину приседает так, чтобы к нему на колени мог сесть другой.

Последние 2 человека выйдут из игры (или присоединяются к ведущему). Игра продолжается до тех пор, пока не останется одна пара.

Ура! Меня любят (средний, старший возраст)

Участники образуют круг. Смотрят на носки своей обуви. По хлопку ведущего они должны посмотреть кому-то одному из присутствующих в глаза. Если пара совпала, они произносят слова «Ура! Меня любят!!!» и выходят из круга. Игра продолжается, пока не совпадут все пары. Игра проводится с четным количеством игроков.

Тихая почта (средний, старший возраст)

Материал: 2 листа бумаги, 2 маркера.

Группа игроков садится достаточно близко к соседям друг за другом. Первый и последний игрок получают по одному листу бумаги и маркера. Последний игрок рисует какое-то изображение (предмет, живое существо и т.д.) на листе бумаги. При этом остальные игроки не должны видеть нарисованное. После этого последний игрок рисует пальцем на спине соседа точно такое же изображение, как и на листе бумаги. Сосед, даже если он не совсем понял, что это было, рисует пальцем на спине своего следующего соседа то, что, по его мнению, было нарисовано ему на спине. Первый игрок, после того как ему нарисовали что-то на спине, должен перенести это изображение на бумагу. В результате сравниваются два варианта.

Ужасный секрет

Один из участников сообщает на ухо своему соседу ужасную тайну о себе, например: «Я люблю кушать ночью!»

Сосед передает это дальше по кругу, тоже на ухо, изменив фразу так: «Один из нас любит кушать ночью!»

В такой форме фраза идет по кругу, а второй участник, дав первой фразе отойти на двух-трех участников, посылает вслед секрет о себе: «Я люблю корочкой хлеба вымазывать остатки подливки».

Фраза идет по кругу в варианте: «Один из нас...»

Когда секрет проходит круг и приходит к владельцу, то владельцу не отсылает его на второй круг, и, таким образом, первая стадия игры заканчивается тогда, когда каждый секрет обошел ровно круг.

Затем все говорят вслух, какие секреты они узнали. Один говорит, что он узнал, что «мы храним», что «мы глывем ногти», другой вспоминает, что «мы любим поспать» и т.д., пока все секреты не будут припомнены.

А затем всем участникам и ры можно предложить провознести хором:
«И мы об этом никак да никому ничего не скажем!»

Узнай меня (любой возраст)

Один или несколько участников с закрытыми глазами садятся в круг. К нему/ним подходит оставшиеся игроки и протыгивают руки. Задача «угадалок» – угадать человека по руке. Возможны модификации этой игры. Например, можно угадывать человека по голосу, коленикам и т.д.

Щетка на реке

Участники встают в два длинных ряда лицом друг к другу.

Расстояние между участниками и должно быть чуть больше одной вытянутой руки.

Все дети – это вода одной реки.

Теперь, понимая, ласковая.

По реке по очереди плывут щетки (дети, начиная с какого-либо края).

Они сами решают, как они будут двигаться: быстро или медленно, прямо или кружась, и т.д.

Желательно щеткам закрыть глаза.

Вода должна помочь щеткам найти дорогу.

Все по очереди прохлдит сквозь реку и встают в конце строя.

Важно, чтобы дети не отпихивали щетки, а бережно передавали.

Бегущий зюмлик (любой возраст)

Дети становятся в круг и закрывают глаза (это важно). Вожатый начинает игру: громко толкает сначала правой ногой, потом левой. Сосед, стоящий слева, услышав толчок, передает сигнал дальше также сначала правой, потом левой ногой. Сначала бег зюмлика будет «оромозиться», «западать» на ком-нибудь, но постепенно скорость передачи толчка будет увеличиваться и возникнет эффект бегущего по кругу зюмлика.

Японский театр (средний, старший возраст)

В этом театре существует только три роли: красавица (побеждает рыцаря, побеждается драконом), рыцарь (побеждает дракона, побеждается красавицей) и дракон (побеждает красавицу, побеждается рыцарем).

Отряд делится на две команды. Команды договариваются втайне от другой, кого будут изображать (одна команда показывает одну роль). Далее – демонстрация. Команды победительно насчитываются 1 балл.

Путанка (любой возраст)

Все берется за руки, стоя в кругу и начинают запутываться. Когда запутались все, и получилась одна большая «путанка», можно вообразить, что вся группа превратилась в одного огромного зверя. Теперь срочно необходимо определить, где находится его

голова, а где хвост. («Кто будет головой? А кто хвостом?»), спрашивает ведущий). Когда зверь соригинировался, где его право, а где его лево, он должен научиться двигаться во все стороны, в том числе и назад. А потом, зверь должен пробежаться, и может быть, даже кого-то, понаваляясь по пути, «съесть»

Предыца чутстве прикосновениями (средний, старший возраст)

Один из участников становится в центр круга и закрывает глаза. Он знает, что сейчас к нему будут подходить по очереди остальные участники и прикосновением передаются все стороны, в том числе и назад. А потом, зверь должен пробежаться, и может быть, даже кого-то, понаваляясь по пути, «съесть»

Колдуньи (любой возраст)

Играющие встают в круг с закрытыми глазами, после чего ведущий дотронувшись до плеча, называет двух-трех из них колдуньями. Затем все открывают глаза и начинают совершать хаотичные движения, пожимая друг другу руки. Каждый из колдунов может не обмануть при рукопожатии заколдованного, которому он пожимает руку, незаместно почесав его ладонь. Заколдованный, совершив еще два рукопожатия с кем-нибудь, уходит в угол для заколдованных (выходит из игры). Задача игроков – заколдовать, приглядываясь друг к другу, всех колдунов разоблачить, задавая тех, в свою очередь, заколдовать всех.

Давочки (старший возраст)

В эту игру должны играть представители обоих полов в равном количестве. Представители одного пола, например, девушки тайно от представителей другого «делают» их между собой, то есть каждая девушка задает вопрос одному из молодых людей (только одного) и они не должны пересекаться! Затем обе группы садятся на скамейки друг напротив друга и задаваемые по очереди пытаются понять, кто же их задавал. Делается это так: молодой человек подходит к предполагаемой им девушке и (несильно!) толкает перед ней ногой, если он угадал, девушка хлопает в ладоши, и они оба отправляются в "романтическое путешествие", то есть выходит из игры. Иначе девушка толкает ногой в ответ и молодой человек, вернувшись на место, снова ждет своей очереди. Так продолжается до тех пор, пока не останется всего одна, так и не встретившаяся пара. Все оставшиеся придиумывают им какое-нибудь (желательно, смешное и доброе) задание, которое те, под обильный смех, выполняют.