**ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ КОЛЛЕКТИВА**

**«Волшебные картинки»**

**Цель** - воспитание привычки оценивать свой вклад в коллективную работу.

Участники игры делятся на подгруппы. Каждая группа садится вокруг своего стола. На столах листы бумаги А3, наборы цветных карандашей и фломастеров.

«Сейчас мы с вами попробуем нарисовать большую семью. Рисовать будем следующим образом. Я назову члена семьи и включу музыку. А вы должны будете нарисовать этого человека за то время, пока она звучит. Когда музыка прекратится, каждый из вас передаст свой лист сидящему рядом по часовой стрелке игроку команды. После я назову следующего члена семьи, и игра продолжится. Каждый может использовать только один цвет».

После этого организуются «смотрины». Коллективы самых удачных работ поощряются. Каждый автор сообщает о своем вкладе в общее дело.

**«Подари движение»**

**Цель -** снятие психоэмоционального напряжения, развитие общительности.

Участники встают в круг. Звучит музыка. Водящий, выбранный с помощью считалки, начинает танец. Он выполняет однотипные движения 15 – 20 секунд. Остальные повторяют эти движения. Затем водящий прикасается рукой к кому-либо из танцующих. Он становится следующим водящим. Игра продолжается.

**«На что похоже настроение»**

**Цель -** продолжать учить детей преодолевать замкнутость, пассивность.

Участники игры по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Начать сравнения лучше учителю: «Мое настроение похоже на белое пушистое облачко в спокойном голубом небе, а твое?»

Упражнение проводится по кругу. В конце игры дети  обобщают – какое же сегодня у сего класса настроение: грустное, веселое, смешное, злое и т. д.

**«Остров конфликтов»**

**Цель -** развивать умение находить выход из конфликтных или близких к конфликтным ситуаций, используя невербальные и вербальные способы.

Детям сообщается, что они попали на остров конфликтов. «Ребята, мы должны помочь жителям этого острова. Они постоянно ссорятся, не умеют правильно общаться, не умеют находить выход из трудных ситуаций.

Варианты:

-Девочка разбила мамину любимую вазу

-Мальчик порезал палец

-Ребенок упал в лужу в новых брюках

-Девочка потеряла новую куклу

-Мальчик не дает свою машинку другим детям поиграть

-Девочка постоянно толкается

-Человек требует пропустить его

-Ребенку порвали книгу

-Девочка требует купить игрушку

**«Живая скульптура»**

**Цель -** умение действовать сообща; сближение детей.

Участники свободно стоят вместе. Ведущий предлагает одному ребенку выйти в центр и принять какую-нибудь позу, в которой ему удобно стоять. Следующего участника просят присоединиться к нему какой-нибудь позой. Затем к ним присоединяется в своей позе третий. И т.д. Можно сделать фотографию общей скульптуры и в последствии обсудить, на что она похожа.

**«Сиамские близнецы»**

**Цель -** развивать умение работать в парах, чувствовать друг друга.

Дети разбиваются на пары, встают плечом к плечу, обнимают друг друга одной рукой за пояс, одну ногу ставят рядом. Чтобы третья нога была «дружной», можно две ноги скрепить веревочкой. Теперь они сросшиеся близнецы: 2 головы, 3 ноги, одно туловище и 2 руки.

Близнецам предлагается:

-походить по помещению

-присесть

-лечь, встать

-нарисовать что-то

**«Мышь и мышеловка»**

**Цель -** учить детей преодолевать проблемы.

Все встают в круг, плотно прижавшись друг к другу ногами, плечами и обнимаются за пояс, образовав «мышеловку». «Мышонок» находится в кругу. Его задача – всеми возможными способами вылезти из мышеловки: отыскать «дыру», уговорить кого-то расслабить «цепь», найти другие способы, но выбраться из создавшейся ситуации.

Примечание. Если учитель замечает, что мышонок загрустил и не может выбраться, он регулирует ситуацию. Например: «Давайте все вместе поможем мышонку, расслабим ноги и руки, пожалеем его».

**«Гармоничный танец»**

**Цель -** учить действовать сообща.

Дети разбиваются на пары. Один закрывает глаза. Он ведомый. Дети  в парах стоят друг против друга, легко касаясь ладонями. Звучит медленная музыка. Ведущий пары делает плавные движения руками, телом, приседает, слегка отходит в стороны, вперед, назад. Задача ведомого следовать за руками ведущего и повторять его движения, не потеряться.

Примечание. Можно разрешить ведомому выполнять движения сначала с открытыми глазами.

**«По грибы»**

**Цель -** учить детей чувствовать настроение других.

Детям предлагается изобразить с помощью позы, мимики, жестов какой-либо из грибов: съедобный или несъедобный. Водящий – «грибник», он бродит между «грибами» и по внешним признакам пытается рассортировать их. Если он почувствовал, что гриб съедобный, он говорит: «Хороший грибок, полезай в кузовок!» - и уводит игрока в одну сторону. Если ему кажется, что это не так, то он со словами: «Несъедобный грибок, марш в уголок!» - уводит игрока в противоположную сторону. В конце игры грибник проверяет правильность своего выбора и приносит извинения, если что-то перепутал.

**«Смешной рисунок»**

**Цель -** развитие в детях ощущение свободы, творческой активности

На стену прикрепляется лист бумаги. Играющие выстраиваются в одну линию. Воспитатель завязывает первому игроку глаза, подводит его к «мольберту», дает в руки фломастер и говорит, что сейчас все будут рисовать одну корову.

Все по очереди подходят с завязанными глазами и дорисовывает недостающие детали. Можно провести игру в виде соревнования между двумя командами.

**«Волшебная палочка»**

**Цель -** учить оценивать ответы и высказывания других детей, выражать свое мнение публично. Детям демонстрируется «волшебная палочка».

Это волшебная палочка. Волшебная она, потому что знает все правильные ответы на все вопросы в мире. Сейчас она у меня. Значит, я – водящий. Выбираю себе партнера в кругу. Задаю вопрос.

Если ответ будет правильным, палочка перейдет в руки к ответившему, если нет, останется у водящего. Все остальные участники будут следить за ответами и помогать волшебной палочке. Но делать это надо по правилам. Если вы согласны с ответом, нужно сообщить об этом палочке аплодисментами. Если нет, сообщите об этом топаньем.

Примеры вопросов:

-Назови страну, в которой мы живем

-Сколько детей в нашей группе?

-Как называют людей с одинаковыми именами?

-Кем ты доводишься маме, дедушке, тете?

-Почему дикие животные боятся человека?

-Чем может быть полезен обществу пожилой человек?

-Что в тебе самое хорошее?

-Что можно делать только вместе с другими людьми?

-Трудно ли тебе сдерживать слезы?

-Есть ли у тебя друзья

**«Радиоэфир»**

**Цель -** стимулирование способности активного слушания.

Сейчас мы с вами прослушаем запись радиопередачи. В ней прозвучат знакомые вам стихи. Вам необходимо назвать фамилию и имя артиста (ребенка из группы). Но это не все. При записи артистом были допущены ошибки. Их надо найти. Делать это будем следующим образом: на ваших листочках изображена схема, на которой нужно перечеркнуть «неправильные» слова. Запись передачи будет повторяться два раза».

Стихотворение зачитывается дважды. Первый раз выразительно в обычном темпе. При этом воспитатель указкой проводит по схеме, аналогичной схеме на листочках. Повторно стихотворение читается более медленно.

Пример:

Ваша Таня тихо плачет.

Уронила в море мячик

Тихо, Олечка, не плачь.

Не утонет в речке мяч.

После окончания работы детям предлагается назвать диктора, поменяться листочками. На доске показан правильный вариант. Ребята проверяют работу товарища.

**«Ветер дует в сторону…»**

Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: "Ветер дует в сторону… " (пр. того у кого есть брат) - те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) - должны встать в круг.

**«Зеркало»**

Играющие выстраиваются в колонну. Один из них назначается "зеркалом" и становится перед колонной. Его задача - объяснить без звуков и слов первому из колонны, кто находится за его спиной (как будто тот отражается в зеркале). Далее зеркалом становится тот, кто угадывал "отражение", а "отражение" в свою очередь становится на место угадывающего.

**«Дотронуться до одежды …цвета»**

Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, которого скажет ведущий. Ведущий должен успеть осалить кого-нибудь, кто не успел дотронуться. Осаленный становиться водящим.

**«3 дела одновременно»**

Помощник ведущего подвешивает самодельный маятник и приводит его в движение. В это время ведущий показывает за маятником 1 за другой 3 большие репродукции картин и диктует 2 коротких предложения. Помощник следит, чтобы не остановился в течении 1 минуты, и про себя подсчитывает количество качаний. Задача: записать предложение, подсчитать число качаний маятника и рассказать содержание репродукции. Ведущий у 4 человек из каждой команды спрашивает, сколько они насчитали качаний маятника. Затем он зачитывает предложения, которые все сверяют с написанными. По 1 из каждой команды рассказывают репродукцию.

**«Зашифрованное донесение»**

Ведущий быстро расставляет буквы под каждым числом в произвольном порядке. Лучший шифровщик 1 выходит к доске и пишет цифрами названное слово. Все остальные проверяют его. Затем по сигналу водящего все составляют единое секретное донесение. Потом предлагается сидящим за одной партой составляют друг другу короткие зашифрованные письма и обмениваются ими.

**«Мост»**

Эта игра - соревнование двух команд. На полу определяется место для моста. Мост - полоса шириной около 0,5 метра и длинной 3-5 метра. Команды становятся по обеим сторонам моста. Задача состоит в том, чтобы, не оступившись, друг за другом перебраться на другую сторону моста, в тот же момент как противоположная сторона будет двигаться навстречу с таким же намерением. Какая команда переберется быстрее?

**«Лавата»**

Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: "Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-та, наш весёлый танец - это Лавата". Потом все останавливаются и ведущий говорит: "Мои локти хороши, а у соседа - лучше" - все берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая. Ведущий может глумиться как хочет (талия, плечи, пятки, ноги и т.п.), главное - снять у детей тактильное напряжение.

**«Носок-пятка»**

Все становятся в круг очень плотно, так чтобы носок упирался в пятку впереди стоящему. Когда встали как надо, все начинают в таком положении медленно приседать - получается, что каждый садится на колени предыдущему. Если успешно сели - нужно попробовать так немного продержаться.

**«Не дыши мне в затылок»**

Выбирается один «галящий» и два помощника. «Галящий» располагается спиной к остальным игрокам, а помощники - перед «галящим» лицом к аудитории. Один игрок из аудитории подходит и встает за спиной у «галящего»; помощники при помощи мимики и жестов объясняют «галящему» кто у него за спиной, а тот, в свою очередь, называет имя человека, расположившегося у него за спиной. Смена «галящего» и помощников происходит после трех ошибок. Можно устанавливать временные ограничения для помощников (сколько секунд им дается чтобы показать кто за спиной).

**«Запрещенные слова»**

Каждому участнику игры выдается по пять горошин. Все играющие свободно передвигаются по комнате и разговаривают друг с другом, задавая различные вопросы, при этом отвечать словами "да" или "нет" нельзя. Если кому - то удается выманить слова "да" или "нет", то он забирает одну горошину у своего соперника себе. На заданный вопрос нужно обязательно быстро ответить. Если же тот, кому задали вопрос, не отвечает или медлит с ответом больше пяти секунд (задавший вопрос может тихо и медленно считать до пяти), то у него также забирается одна горошина. Если кто-то потерял все свои горошины, он продолжает игру дальше и пытается заставить кого-нибудь ответить "да" или "нет", возвращая, таким образом, себе горошины. Игра продолжается 10 - 20 минут, затем все подсчитывают свои трофеи.

**«Космическая скорость»**

**Цель** - передать мяч из рук в руки за три секунды. Обязательное условие - чтобы мяч побывал у каждого только один раз и мяч нельзя передавать (одновременно держать мяч два человека не могут).

**«Жадина»**

Две команды, две шоколадки (яблоки и т.п.). Все игроки по очереди откусывают по кусочку. Побеждает та команда, которая быстрее съест шоколадку, причем шоколадки должно хватить на всех игроков.

**«Ассоциации»**

Выбирается водящий, которому предлагается на время покинуть аудиторию. После того, как водящий вышел, оставшиеся игроки выбирают того о ком они будут рассказывать. Вернувшийся водящий задает каждому игроку по очереди вопросы – ассоциации (например – с каким деревом у тебя ассоциируется этот человек, с каким цветом, животным и т.д.). Игроки должны откровенно отвечать на заданный вопрос – задача водящего – угадать кто загадан.