

## **Игры на сплочение детского коллектива**

*Игры, которые помогут воспитателю научить детей:*

- устанавливать доверительный контакт между детьми;
- чувствовать состояние и настроение сверстников;
- использовать мимику и пантомимику в общении;
- согласовывать свои действия с партнером по общению;
- сосредотачиваться на зрительной и слуховой информации;
- быть наблюдательными.

### **1. «Знакомство».**

Группа встает в круг и первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое. Третий имя первого, второго и свое и т.п.

### **2. «Мяч по кругу».**

Все стоят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

### **3. «Поздороваться за руку».**

Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: "Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?" Выявляются несколько лучших.

### **4. «Узел дружбы».**

Воспитатель предлагает встать детям в круг. Протягивает свои руки в центр круга. Дети кладут свои ладони на ладонь воспитателя так, чтобы получилось крепкое пожатие «узел дружбы», которое никому не разжать.

«Давайте скажем друг другу приятные слова»

Если дети немного затрудняются, может начать воспитатель.

### **5. Разговор через стекло.**

*Цель игры: обучение использованию мимики и жестов в общении.*

Дети делятся на пары. Воспитатель дает задание: представьте себе, что один из вас зашел в магазин, а другой остался на улице, но забыл сказать товарищу, что необходимо купить в магазине. Попробуйте с помощью жестов договориться о покупке. Голос использовать нельзя, потому что в магазине очень толстое стекло и через него ничего не слышно.

Примечание: начинать игру стоит с работы одной пары, остальные дети наблюдают. Затем следует обсудить, правильно ли играющие поняли друг друга и что им помогло догадаться.

### **6. «Живая скульптура».**

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 конце обсудить, на что она похожа.

### **7. «Смешной рисунок».**

На доске прикрепляется лист бумаги А4. Играющие выстраиваются в одну линию. Воспитатель завязывает первому игроку глаза, подводит его к листу бумаги и дает в руки фломастер и говорит, что сейчас все будут рисовать одну корову.

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

### **8. «На что похоже настроение».**

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.

### **9. Этюд «Согласованные действия».**

Дети разбиваются на пары. Им предлагается показать парные действия:

- пилка дров
- перемотка ниток
- перетягивание каната
- передача хрустального стакана
- парный танец

### **10. Рассказ о друге.**

Предложите детям выбрать кого-либо из своих друзей и рассказать о нем, не называя его имени. Если детям трудно самим составить рассказ, предложите им ответить на вопросы:

- Кого больше всего любит ваш друг?
- Что больше всего любит делать ваш друг?
- Какое у него любимое время года?
- Есть ли у него любимые животные?

- Как он любит одеваться?
- Какое хорошее качество есть у вашего друга?
- Какие книги он любит больше всего?
- Какую музыку он любит больше всего? и т.д.

Дети должны угадать имя того, о ком рассказали.

Предупредите детей, что их рассказ должен быть направлен на положительные черты характера того или иного человека.

### **11. Учимся доброте.**

Воспитатель с мячом в руках встает перед детьми, просит их выстроиться в ряд, а затем каждому из них бросает мяч. Дети ловят мяч только тогда, когда произносится какое-либо хорошее качество (правдивость, доброта, аккуратность). В этом случае они делают шаг в сторону педагога. Если дети случайно «поймают плохое качество» (нетерпимость, жадность, злость), они делают шаг назад.

Побеждает тот, кто первым дойдет до воспитателя. Этот человек становится ведущим.

### **12. Любимое качество.**

Попросите детей сесть в круг и предложите им подумать о своем любимом качестве. Затем по очереди дети называют свое любимое качество.

Если какое-либо качество нравится большинству детей, этому качеству предлагается поселиться в классе. Ему выделяется красивый стул, который становится стулом доброты, заботливости, наблюдательности или храбрости.

В дальнейшем на стуле того или иного качества может посидеть любой ребенок, который хочет, чтобы в нем выросло это качество.

Также, если кто-либо из детей плохо себя ведет, плачет, плохо слушает, педагог предлагает ему посидеть на стуле того или иного качества.

### **13. Себе — соседу.**

Дети встают в круг. Левую руку держат вытянутой вперед, вверх открытой ладонью, правую — вниз ладонью щепоткой (будто что-то в ней держат). На слово «себе» дети правой рукой как будто что-то вкладывают в свою левую руку. На слово «соседу» — правой рукой «вкладывают» что-то в левую руку соседа справа. Все одновременно выполняют движения и произносят: «Себе — соседу». На самом деле по кругу передается небольшой предмет (монетка или камешек.). Ведущий (в центре круга) должен заметить, у кого монетка. Когда это ему удается, он и игрок, у которого найдена монетка, меняются местами.

### **14. «Я знаю пять имён».**

Участники стоят в кругу - мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имён мальчиков и 5 имён девочек данного коллектива, начиная с фразы: «Я знаю 5 имён...».