

### «Художники»

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

### «Искра»

Все участники сидят в кругу. Задача как можно быстрее всем хлопнуть по очереди в ладоши так, чтобы получилось очень-очень быстро.

### «Индикатор»

У вас есть 4 типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали одно и то же. Потом отнимаем голос. Потом - жесты. Потом - мимику и многозначительные взгляды. (Внимательное наблюдение за группой позволяет узнать, кто «выпадает», кто лидер, кто подчиняется.)

### «Прыжок»

Вся группа должна одновременно прыгнуть, вперед не сговариваясь.

### «Осьминожка»

К кольцу привязаны длинные веревки, в кольцо кладется теннисный мячик. Задача - не уронив мячик, обнести его вокруг колонны (пронести над полом). Вариант: в большом кольце воздушный шарик.

### «Синхронное действие»

Группа по команде поднимает руки, затем без команды должна одновременно опустить их. То же можно делать со стульями: не сговариваясь молча вместе встать, обойти вокруг стула (синхронно) и одновременно сесть.

### «Звериное семейство»

Ведущий подготавливает бумажки, на которых, в зависимости от количества игроков, написаны члены звериных семейств (дедушка обезьяна, бабушка обезьяна, папа обезьяна, мама обезьяна, сын обезьяна, дочка обезьяна). Можно образовать семейства собак, морских свинок и т. п. Каждый игрок вытаскивает себе бумажку, но сразу не смотрит, что на ней написано. Только тогда, когда все игроки втянули карточки, их можно прочитать. Ведущий может дать звуковой сигнал, обозначающий начало игры. Каждый игрок пытается как можно быстрее найти свою семью через звуковые подражания и движения того зверя, который написан на его карточке. Когда звериная семейка нашла всех своих «родственников», то она должна в правильной последовательности (по старшинству - дедушка, бабушка, папа, мама, сын, дочка, ведущий игры должен заранее объяснить эти правила) сесть на один стул. Та звериная семейка, которая сделала это правильно, побеждает.

### «Напиши зверя»

Каждый пишет на бумажке какое-нибудь животное, никому его не показывая. После того, как все животные написаны, все по очереди их зачитывают. После этого предлагается, не общаясь друг с другом, еще раз написать какое-нибудь животное. Итоговая цель: у всех должен оказаться один и тот же зверь (это надо объяснить после первого круга). Позволяет выявить оппозицию, явных и теневого лидеров.

### «Числа и письма»

Отряд целиком или, разбившись на микрогруппы, пробует построить различные буквы и цифры, взявшись за руки в круг.

Березовское муниципальное автономное  
образовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 21»  
Дошкольное отделение

## ЛУЧШИЕ ИГРЫ ДЛЯ СПЛОЧЕНИЯ ДЕТЕЙ



Подготовила:  
Воспитатель I кв.к.  
Попутникова М.Г.

г. Березовский, п. Лосиный  
2022 г.

*Коллектив выступает как важная форма организации воспитания, как мощный педагогический инструмент.*

*Развитие и формирование личности можно успешно осуществлять только в коллективе и через коллектив, что является одной из важнейших закономерностей воспитания.*

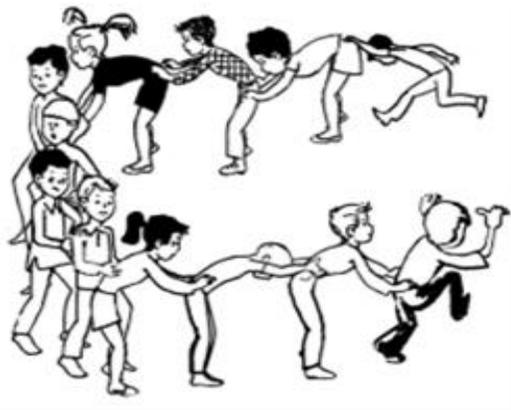
**Можно выделить следующие факторы, способствующие групповой сплоченности:**

- совпадение интересов, взглядов, ценностей и ориентации участников группы;
- достаточный уровень гомогенности состава групп (особенно по возрастному показателю)
- атмосфера психологической безопасности, доброжелательности, принятия;
- активная, эмоционально насыщенная совместная деятельность, направленная на достижение цели, значимой для всех участников;

## Игры:

### «Головомяч»

Дети разбиваются на пары, ложатся животом на пол друг напротив друга. Между головами кладут мяч. Нужно поднять мяч и встать самим, не уронив его. Мяча можно касаться только головами.



### «Скала»

Отряд выстраивается на скамейке или на стульях в ряд вплотную друг к другу. Рассчитывается по порядку номеров. Затем ему предлагается по одному человеку поменяться местами, то есть номер 1 становится последним, аккуратно переходя и держась за ребят. Затем номер 2 и так далее. Передвигать стулья и прыгивать на пол запрещается. Если кто-то не удерживается, то все начинается сначала. Действует запрет на разговоры для всех, кроме человека, который возьмет на себя роль координатора. Этого человека вожатый выбирает сам или по желанию из потенциальных ребят – лидеров.

### «Дом-дерево-собака»

Упражнение выполняется в парах. Каждая пара получает один фломастер или одну кисточку с красками, один ватман. Обоим участникам завязывают глаза. Каждая пара, работая только одним инструментом, должна нарисовать дом - дерево - собаку. При этом игроки не должны разговаривать друг с другом.

### «Узел»

Каждый из группы держится за веревку. Задача - завязать веревку в узел. Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается сначала). Вариант - потом развязать завязавшийся узел с теми же правилами. Вариант - развязать узел, завязанный ведущим.

### «Фигуры с углами»

Ребят просят встать в круг и взяться за руки. Дается задание: с закрытыми глазами построить из круга – какую-либо геометрическую фигуру. Далее задание усложняется тем, что необходимо построить фигуры с большим количеством углов (треугольник, квадрат, звезду, шестиугольник) с запретом на разговоры. Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения, например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

### «Посчитать до...»

Группа должна по порядку посчитать до N (либо равное, либо большее числа участников), причем каждую цифру должен произносить только один человек. Договариваться, кто, что произносит нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счет начинается с начала. Каждый человек должен произнести хотя бы одно число.