

## **ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ И КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ**

### **«ДВА ЗЕРКАЛА»**

Из отряда выбираются два участника, которые будут «зеркалами». Одно из них (немое) будет изъясняться только жестами и мимикой, а второе – эпитетами и ассоциациями. Ведущий становится к «зеркалам» лицом, а у него за спиной встаёт один из ребят из отряда. Чтобы угадать, кто стоит позади него, ведущий может обратиться за помощью к любому из «зеркал». Но только к одному из них. Если игрок угадывает, то тот, кто стоит за ним, сам становится ведущим, а угадывающий встаёт на место одного из «зеркал».

### **«УРА, МЕНЯ ЛЮБЯТ!»**

Ребята встают в круг и опускают головы вниз. Ведущий считает, на счёт «три» или «пять» все игроки поднимают головы и стараются встретиться с кем-то из своих друзей взглядом. Как только у кого-то получается таким образом «зацепиться», они радостно кричат «Ура, меня любят!» и, обнявшись, выходят из круга. Круг уменьшается, а игра продолжается, пока не останется всего два человека.

### **«ПЕРЕДАЙ ПРЕДМЕТ ДРУГОМУ»**

Отряд делится на две команды, участники которых формируют собственные круги. Передавать друг другу по кругу можно любой предмет – от яблока или апельсина до мягкой игрушки или воздушного шарика. Условия игры – передача предмета без применения рук. В ход могут идти все остальные части тела: зубы, щеки, плечи, колени, животы, спины, но только не руки. Хотя иногда и допускается использование локтей. Побеждает команда, которая передаст предмет по цепочке от начала до конца быстрее и не уронит его.

### **«АТОМЫ – МОЛЕКУЛЫ»**

Участники бродят «в хаотичном броуновском движении». Каждый из них – «атом». Ведущий объявляет, в «молекулу» из какого количества «атомов» они должны собраться (взяться за руки или обняться).

### **«ЧЕЛОВЕК К ЧЕЛОВЕКУ».**

Участники разбиваются на пары. Водящий даёт команды, которые выполняются каждой парой. Например, «Рука к руке», «Спина к спине», «Ухо к уху» и т.д. Фигура усложняется. После команды «Человек к человеку», каждый участник ищет себе новую пару. Задача водящего – успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым водящим.

### **«ПУТАНИЦА»**

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

### **«БОЛОТО».**

На небольшом расстоянии друг от друга рисуются 4-5 «островков» (от большого к маленькому), ребятам необходимо перебраться на последний «островок». Условие: сначала все должны собраться на островке, а лишь затем двигаться дальше.

### **«ТИХАЯ ПОЧТА»**

Материалы: 2 листа бумаги, 2 маркера.

Группа игроков садится достаточно близко цепочкой друг за другом. Первый и последний игрок получают по одному листу бумаги и маркеры.

Первый игрок рисует какое-то изображение (предмет, живое существо и т.д.) на листе бумаги. При этом остальные игроки не должны видеть нарисованное. После этого первый 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. Последний игрок, после того, как ему нарисовали что-то на спине, должен перенести это изображение на бумагу. В результате сравниваются оба варианта.

### **«КЛУБОК»**

Дети садятся в круг. Ведущий берёт клубок, наматывает кончик нити на ладонь, потом бросает клубок любому участнику со словами: «Ты мне нравишься, потому что...» или «Мне нравится, как ты...». Далее этот участник также наматывает нить на ладонь и бросает клубок другому человеку, продолжая фразу «Ты мне нравишься, потому что...».

### **«МАГНИТ»**

Ребята становятся в шеренгу у стены, им говорится, что они к ней «прилипли». Один выходит в центр. Это – «магнит». Он закрывает глаза, сосредотачивается и начинает «притягивать» людей к себе. Тот, кто чувствует, что его «выдернули из клея», присоединяется к «магниту» и они начинают тянуть вместе. Наблюдая порядок, в котором люди будут «отлипать» от стены можно смотреть на отношение к «человеку-магниту», а по скорости «отклеивания» можно судить о степени сплочённости отряда.

### **«ГУСЕНИЦА»**

Отряд становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что отряд – это

«гусеница», и теперь не может разрываться. «Гусеница» должна, например, показать, как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку и т.д.

### **«ИМПУЛЬС»**

Участники стоят в кругу, взявшись за руки. Закрывают глаза. Ведущий, дотрагиваясь до плеча одного из игроков, выбирает водящего. Водящий лёгким пожатием руки отправляет «импульс» одному из своих соседей. Получивший «импульс» должен его отправить следующему. «Импульс», проходя по кругу, в конечном счёте возвращается к водящему, который вслух сообщает об этом. Затем выбирается новый водящий и т.д.

### **«ПОСТРОЕНИЕ»**

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, дням рождения, величине вытянутой руки и т.д.

### **«КОЛЛЕКТИВНЫЙ СЧЁТ»**

Участники стоят в кругу, опустив головы вниз (не глядя друг на друга) или с закрытыми глазами.

Задача группы – называть по порядку числа натурального ряда, стараясь добраться до самого большого, не совершив ошибок. При этом должны выполняться три условия: во-первых, никто не знает, кто начнёт счёт, кто назовёт следующее число (запрещается договариваться друг с другом каким-либо способом); во-вторых, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд; в-третьих, если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начинать счёт заново.

### **«ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ»**

2-3 команды должны по очереди рассказать реальную или выдуманную историю, анекдот, сказку. Им «помогают» участники другой команды. Ребята начинают и заканчивают свою историю. Но в середине (по команде вожатого «История продолжается») другая команда должна продолжить начатую историю. Да так продолжить, чтобы трудно было вернуться. А по второй команде «История продолжается» право голоса переходит к той команде, которая начинала говорить. И их задача продолжить с места, где остановилась другая команда, и плавно вернуть все к тому, как было.

### **«ЙОГИ»**

Все разбиваются на пары. Ведущий говорит команды. Например, «Рука-голова», «Плечо-бедро» и т.д. Играющие должны «приклеиться» этими частями тела друг к другу. Затем даются новые команды с условием, что старые остаются в силе. Цель – как можно дольше продержаться и не упасть. Побеждают настоящие «йоги».

### **«ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ЦЕПЬ»**

Команда разбивается на пары. Партнёры садятся напротив друг друга, соединяют руки и ступни, образуя «электрическую цепь», по которой «ток» течёт по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая «электрической цепи». Теперь участники объединяются по две пары друг с другом, чтобы получилась «электрическая цепь», состоящая из четырёх человек. Задача остаётся прежней – встать всем вместе, не разрывая «цепь». Когда этот этап благополучно завершён, снова объединяются группы, чтобы образовать «электрическую цепь», состоящую из 8 человек. В конце концов, мы получаем «электрическую цепь», образованную всеми участниками, которые должны подняться. Два главных условия этого упражнения: 1) «электрический ток» должен течь по замкнутой «электрической цепи»,

образованной сцепленными руками и ногами (постоянный контакт); 2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

### **«НЕ СОБЬЮСЬ»**

Счёт по очереди. Вместо числа, которое имеет цифру 3 или делится на 3, произносится фраза: «Раз, два, не собьюсь».

### **«СПИРАЛЬ»**

Все игроки берутся за руки и выстраиваются в цепочку. Затем (по сигналу ведущего) «цепочка» закручивается в «спираль». После чего участники коллективно выполняют задание ведущего. Например, подпрыгнуть. Упражнение применимо для больших групп.

### **«ФИКСАЦИЯ»**

Все играющие встают в круг. Каждый участник выбирает любого человека, стоящего в кругу, себе в пару, никому об этом не говоря. Вожатый объясняет, что каждый должен сделать 15 шагов (не больше и не меньше) так, чтобы подойти к намеченному человеку и зафиксировать какую-либо заранее придуманную фигуру в паре с этим человеком. Вожатый громко вслух считает до 15, на каждый счёт делается один шаг. Игра позволяет выделить эмоциональных лидеров, группы, которые есть в отряде, определить уровень сплочённости в отряде. Сразу же после проведения игры необходимо провести обсуждение.