

Игры на взаимодействие и сплочение

«Человек к человеку».

Участники разбиваются на пары и встают в круг. Галящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например: правая рука к левой руке, спина к спине, ухо к уху, правая нога к правой ноге и т.д. Выполняя команды одну за другой, фигура все более и более усложняется, то есть предыдущие команды остаются зафиксированными до команды «Человек к человеку». После этой команды каждый участник ищет себе новую пару. Задача галящего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым галящим.

«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 удастся 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.

«Коза».

Играющие образуют круг. В центре - водящий. Он выбирает себе пару (противоположного пола) из круга под слова:

«Шел козёл по лесу, по лесу, по лесу.

Нашёл себе принцессу, принцессу, принцессу»

Далее получившаяся пара начинает выполнять различные действия-движения под общую песню остальных:

«Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем.

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем.

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем.

И ножками потопаем, потопаем, потопаем.

Давай с тобой покружимся, покружимся, покружимся.

И навсегда подружимся, подружимся, подружимся».

Идёт знакомство. Пара расходится, игра продолжается, эти двое выбирают себе следующих партнеров. В круг становятся две пары, и так до тех пор, пока все пары не встанут в круг.

«Я вижу в тебе».

Участники игры становятся в два круга лицом друг к другу (получается два круга внутренний и внешний).

Первый этап игры - «Три пальца»: по команде вожатого, на счет 3 участники показывают человеку стоящему напротив пальцы от 1 до 3; 1 палец - просто постояли, посмотрели друг другу в глаза, 2 пальца - пожали друг другу руки, 3 пальца - обнялись; в случае если участники показывают разное количество пальцев, выполняется действие соответствующее меньшему

«Игры на взаимодействие и сплочение» количеству (например, один показал 3 пальца, а другой 2 - просто пожали друг другу руки). Вожатый после того как участники выполнили действия дает команду «Переход» и внешний круг смещается на одного человека вправо. После этого вожатый снова считает: «Раз, два, три. Переход» и так до тех пор пока люди не пройдут полный круг, оказавшись снова в паре с тем же человеком с которым и начинали данный этап.

Второй этап игры - «Я хочу предложить тебе». «Я хочу предложить тебе» - коренная фраза этого этапа. По команде вожатого «Внутренний к внешнему, поехали», те кто стоят во внутреннем круге начинают говорить тому кто стоит напротив что они хотят ему предложить, начиная свою речь коренной фразой. По команде «Стоп» все разговоры прекращаются, и после следующей команды: «Внешний к внутреннему, поехали» начинает говорить тот, кто стоит во внешнем круге. Вторая команда «Стоп» прекращает разговоры. Вожатый дает 1-2 секунды на то, чтобы участники в паре посмотрели друг другу в глаза и подает команду «Переход», по которой игроки внешнего круга перемещаются на одного человека вправо. Очень важно вести строгий учет времени отведенного на предложения одного круга к другому; промежутки времени должны быть равными (20-30 сек.). Необходимо отметить, что предлагать можно все что угодно, начиная от мороженки и прогулки до поездки в Америку и виллы. Основная цель этого этапа «разговорить» ребят.

Третий этап - «Я вижу в тебе».

Четвертый этап - «Мне нравится в тебе».

Пятый этап - «Мне не нравится в тебе»

Этапы с третьего по пятый проводятся по тому же принципу, что и второй; заменяется только ключевая фраза.

Шестой этап - «Три пальца» (см. этап 1).

«Я + Ты=Мы».

Играющие делятся на две команды. Обе шеренги становятся напротив друг друга. Вожатый задает критерии по которым команды должны построиться на скорость и на качество. Например: построиться по росту, по цвету волос (от самых светлых к самым темным), по первым буквам имени, по размеру обуви, по длине волос, по цвету глаз и так далее. Дополнительным условием может быть - молчание участников во время выполнения заданий.

«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 счет делается один шаг. Игра позволяет выделить эмоциональных лидеров, группировки, которые есть в отряде, определить уровень сплоченности в отряде. Сразу же после проведения игры необходимо провести обсуждение.

«Путаница».

Все участники встают в круг держась за руки. Выбирается галящий, который отходит так, чтобы не видеть, что делает остальная группа. Игроки не размыкая рук, деформируют круг, запутывают цепочку. После того как цепочка запутана, приглашается галящий задачей которого становится распутать всех и восстановить первоначальный круг.

«Космическая скорость».

Цель игры - 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

«Игры на взаимодействие и сплочение»

кусочку. Побеждает та команда, которая быстрее съест шоколадку, причем шоколадки должно хватить на всех игроков.

«Пчелы и змеи».

Перед началом игры нужно разбиться на две примерно равные по размеру группы. Те, кто хотят стать пчелами, отходят к окну, а те, кто хотят играть в команде змей, подходят к стене напротив. Каждая группа должна выбрать своего короля.

Правила игры: Оба короля выходят за дверь и ждут, пока их позовут. Затем ведущий прячет два предмета, а короли должны их отыскать. Причем король пчел должен найти мед (например, губку), а змеиный король должен отыскать ящерицу (например, карандаш). Пчелы и змеи должны помогать своим королям. Каждая группа может делать это, издавая определенные звуки. Все пчелы будут жужжать: жжжжжжж... Чем ближе их король подходит к меду, тем громче должно быть жужжание. А змеи помогают своему королю шипением: шшшшшшш... Чем ближе змеиный король приближается к ящерице, тем громче должно быть шипение.

После объяснения правил игры короли выходят за дверь, пчелы и змеи рассаживаются по своим местам. Необходимо помнить, что во время этой игры никто не имеет право ничего говорить. Побеждает та группа, чей король быстрее нашел свой предмет.

После игры можно провести анализ:

Твоя группа хорошо помогала королю?

Как вы взаимодействовали друг с другом?

Как ты чувствовал себя в роли короля?

Что для тебя было самым трудным в этой роли?

Ты остался доволен своими подданными?

Как вы считаете, губку и карандаш искать одинаково легко?

«Десяточка».

Участники игры образуют круг так, чтобы соседи соприкасались плечами. Задача игры – сосчитать до десяти всей командой (но не хором). Устанавливаемые ограничения – нельзя разговаривать, цифры произносятся по порядку, один человек не может называть две цифры подряд, нельзя договариваться о каком-либо определенном алгоритме (проводящий игру может в любой момент запретить любой алгоритм, даже если участники дошли до него не договариваясь). Если нарушаются правила или цифры называют одновременно несколько человек, счет начинается заново. Во время выполнения задания, участники смотрят на носки своих ботинок (дабы избежать перемигиваний, переглядываний и т.д.). Если счет до десяти перестает представлять трудность для команды – можно предложить участникам считать просто до первой ошибки (на данный момент, рекорд, известный авторам – 42, дерзайте).

«Ванька-встанька».

Реквизит – стулья по количеству участников.

Стулья располагаются по кругу, участники рассаживаются. Проводящий игру определяет количество участвующих. Далее игра строится по следующему алгоритму:

1. Проводящий игру называет любого из участников игры.
2. Названный игрок говорит любое число минимум – 1, максимум – общее количество участвующих в игре.
3. Проводящий игру вслух, громко считает до трех.
4. На счет три нужно, не договариваясь подняться такому количеству человек, какое назвал игрок. Тот игрок который называл число сам определяет сидеть ему или встать, как и все остальные игроки.

Игры с отрядом.

«МПС».

Выбирается один человек (водящий), которому предлагается на время покинуть

«Игры на взаимодействие и сплочение»
помещение. В это время всем остальным объясняется основное правило игры – на все вопросы следует отвечать о своем правом соседе («МПС» – мой правый сосед). После того как правила объяснены и усвоены, приглашается водящий, которому объявляется, что кого-то из присутствующих здесь зашифровали под аббревиатурой «МПС», задача водящего угадать кто такой «МПС».

«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.

«Статуя любви».

Из числа играющих выбираются несколько человек, которые не знают данную игру (желательно поровну мальчиков и девочек). Одна пара (мальчик – девочка) остается в комнате, где проводится игра, остальные отобранные на время покидают эту комнату. После того как они вышли, оставшейся паре предлагается построить «статую любви» так, как они сами её себе представляют. По окончании строительства, необходимо зафиксировать получившийся «шедевр» и пригласить одного человека из-за двери. Вновь вошедшему нужно оценить статую и, представив себя в роли скульптора, внести необходимые, на его взгляд дополнения и изменения. Когда работа скульптора завершена, вожатый объявляет ему, что теперь он занимает место одного из «влюбленных» (своего пола). Затем приглашается следующий участник из-за двери (приглашают участников по очереди – мальчик – девочка).

«Да – Нет – Да».

Из числа играющих выбираются несколько человек, которые не знают данную игру (желательно поровну мальчиков и девочек). Все они выходят из комнаты. В качестве ведущего игру начинает, кто-либо из тех кто уже знаком с правилами игры. Из-за двери приглашается один человек отличающийся от ведущего по половому признаку. Ведущий объясняет ему, что на три вопроса которые будут заданы необходимо отвечать: «Да, Нет, Да». Ведущий задает следующие вопросы:

1. «Знаешь что это?»;
2. «Знаешь для чего это?»
3. «Хочешь покажу?».

При этом он показывает на разные части тела игрока (рука, щека, губы – именно в таком порядке). Задавая первый вопрос, ведущий просто указывает на одну из вышеозначенных частей тела; второй вопрос задается без дополнительных жестов. Задав третий вопрос и получив утвердительный ответ ведущий:

- руку игрока кладет себе на талию, а свою на талию игрока;
- в щеку целует;
- когда доходит до губ, ведущий показывает игроку «бирюльки».

После этого, игрок становится ведущим и проделывает все вышеописанное со следующим приглашаемым.

«Пожарные».

Реквизит: стулья по количеству участников, аудио магнитофон, аудиокассета с подвижной музыкой.

Стулья ставятся по кругу, каждый участник занимает место около стула. Ведущий договаривается с участниками о том, сколько вещей они с себя снимают (не меньше трех). Начинает звучать музыка и все участники двигаются по кругу в одну сторону, приплясывая. Как только музыка прекращается – участники снимают с себя по одной вещи и кладут её на тот стул

«Игры на взаимодействие и сплочение»
который к ним ближе всех. Когда снято оговоренное количество вещей, ведущий подает команду «ПОЖАР». Вновь звучит музыка, участники размахивают руками над головой, задорно кричат «И-У-И-У-И-У», не забывая при этом, что нужно одеться и сесть на свой стул. Последний выходит в центр круга и громко говорит: «А я не тормоз!», все остальные хором отвечают ему: «А мы заметили!».

«Аплодисменты».

Перед началом игры ведущий предлагает нескольким участникам выйти в другую комнату – это будущие водящие. Все остальные участники становятся полукругом. Их задача – повторять за водящими все движения и не смеяться. Затем приглашают одного из водящих. Ведущий предлагает водящему следующие условия: «Перед Вами театральная труппа. На самом деле эта труппа очень известная и знаменитая. Они готовы принять еще нескольких актеров, но для того чтобы к ним попасть, необходимо их чем-то удивить, сделать что-то необычное и тогда все они Вам захлопают в ладоши. Это будет означать что Вы приняты. Готовы попробовать?». Водящий начинает прыгать, кривляться, петь, просить, чтобы похлопали, а участники дружно повторяют его движения. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не поймет, что все повторяют движения за ним и для того чтобы ему похлопали, надо просто начать хлопать самому.

«Угадай, чей голосок».

Участники берутся за руки, образуя хоровод. В середину встает водящий, он закрывает глаза. Хоровод начинает движение в одну сторону, водящий в другую. Участники при движении говорят слова: "Как построились мы в круг, повернулись разом вдруг. Как услышишь" Следующие слова говорит один из участников хоровода: "Скок - поскок". Дальше опять весь хоровод: "Угадай, чей голосок?" - и с этими словами хоровод очень быстро бежит по кругу, чтобы водящий запутался. Когда сказаны последние слова, хоровод и водящий останавливаются, водящий открывает глаза и должен угадать, кем были сказаны слова: "Скок - поскок". Если с трех попыток игрок не отгадан, водящий остается, а фразу: "Скок - поскок" говорит другой участник хоровода.

«40 СЕКУНД».

Ведущий, ничего не комментируя, всем желающим выдает листок, на котором написано следующее:

ПОМНИТЕ, У ВАС ЕСТЬ ТОЛЬКО 40 СЕКУНД!!!

1. Присядьте 2 раза.
2. Подпрыгните на левой ноге 5 раз.
3. Поднимите вверх обе руки 2 раза.
4. Внимательно прочитайте все задания.
5. Громко крикните свое имя.
6. Дважды громко мяукните.
7. Поцелуйте любых 3-х человек.
8. Повернитесь вокруг своей оси 3 раза.
9. Громко посмейтесь над ведущим игры.
10. Коснитесь рукой любых 3-х человек.
11. Подпрыгните на правой ноге 5 раз.
12. После того, как Вы прочитали все задания, выполните только задание №13 и 14.
13. Присядьте на корточки.
14. Положите лист перед собой на пол.

Желающие игроки, получив листок, начинают действовать. Единственное, что говорит ведущий, что у игроков всего 40 секунд на выполнение этого сложного задания. Если есть неиграющие дети, ведущий может начать читать вслух содержание листка примерно через 20 - 25

«Игры на взаимодействие и сплочение»
секунд. Эту игру можно использовать как в отряде, классе, группе, так и на большой шоу-программе: хорошее настроение вам гарантировано.

«Сантики-фантики».

Участники выбирают водящего и он отходит в сторону и отворачивается. Остальные выбирают себе "лидера". После того, как лидер выбран, участники встают в круг, начинают хлопать в ладоши и громко скандировать "Просим! Просим!" - это они водящего зовут. Водящий приходит и встает в центр круга. Как только он там очутился, слова у участников круга становятся такими: "Сантики-фантики, Лим-по-по! Сантики-фантики, Лим-по-по!", а "лидер" начинает показывать какое-нибудь движение (прыгать, качать головой, корчить гримасы) в такт словам. Все участники круга как можно скорее повторяют движения за "лидером", а водящий, наблюдая за происходящим, пытается угадать "лидера". На отгадывание дается три попытки. Если за это время "лидер" не угадан, игра начинается с начала. "Лидер" должен показывать каждое движение секунд 10 - 15, а после этого менять, иначе его трудно вычислить.

«Салями».

Все играющие становятся в круг. Вожатый предлагает всем разучить следующие слова:

«Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,
Гули-гули-гули-гули
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,
Гули-гули-гули-гули,
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,
Салями, салями,
Гули-гули-гули-гули,
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,
Салями, салями,
Гули-гули-гули-гули,
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам».

Одновременно со словами выполняются следующие движения:

- трам-пам-пам – играющие хлопают себя по коленям 3 раза;
- гули-гули – играющие одной рукой почесывают подбородок снизу, а другой как бы посыпают себе соль на голову;
- салями, салями – поочередно (сначала одну потом другую) сгибают руки в локте, поднося кисть к плечу.

После того как участники выполнили задание, им предлагается движение «Трам-пам-пам» делать у соседа справа. Игра повторяется.

Затем у соседа справа делаются движения «Трам-пам-пам» и «Гули-гули-гули-гули».

Далее – «Трам-пам-пам» делается у соседа справа, а «Гули-гули» – у соседа слева.

Салями всегда делаем у себя.

Вариант: игру можно проводить как игру с залом.

«Лавата».

Все играющие встают в круг и берутся за руки. Далее хоровод начинает движение, а все участники напевают: «Дружно танцуем мы тра-та-та, тра-та-та, танец веселый наш эта Лавата!». После этого ведущий спрашивает: «Наши плечи хороши?», на что участники отвечают «Хороши!», ответная реплика ведущего: «А у соседа лучше!». Все берутся за плечи рядом стоящих и вновь двигаются по кругу напевая те же слова. Дальше ведущий только меняет части тела за которые берутся участники: локти, колени, уши, пятки, нос и так далее.

Игры - шутки, игры - минутки.

«Кошечки (каляка - маляка)».

Перед началом игры вожатый дает ребятам настрой на то что игра якобы очень серьезная и

«Игры на взаимодействие и сплочение»

смеяться ни в коем случае нельзя, если кто-то засмеется, то игра начинается заново (но самому забывать о том, что игра шуточная все-таки не стоит). Все участники садятся на корточки, кисти обеих рук сжаты в кулаки, большой палец и мизинец отставлены в сторону. Кисти рук прижимаются к полу так, чтобы большие пальцы обеих рук соприкасались друг с другом, а мизинцы соприкасались с мизинцами соседей. Вожатый начинает игру задавая вопрос соседу с любой стороны, обращаясь к нему по имени: «Вася, ты умеешь играть в кошечек (каляку-маляку)?» на что он получает ответ: «Нет, Петя, я не умею играть в кошечек (каляку-маляку)». Дальше тот же вопрос задает этот человек следующему и так далее. Когда проходит круг и с вопросом обращаются к вожатому, он в свою очередь тоже отвечает: «Нет, Маша, я не умею играть в кошечек (каляку-маляку)». И продолжает дальше: «Так зачем же мы все здесь собрались, если никто из нас не умеет играть в кошечек (каляку-маляку)».

«Ха-ха-ха».

Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться. Играющие садятся или становятся в круг и один из участников произносит как можно серьезнее: «Ха!». Следующий говорит: «Ха-ха!». Третий: «Ха-ха-ха!» и так далее. Тот кто произнесет неправильное количество «Ха!» или засмеется – становится зрителем. Зрители могут смешить остальных участников игры. Игра заканчивается тогда, когда засмеется последний участник игры.

«Свисток».

Игра начинается с того, что нескольких человек, не знающих этой игры, ведущий просит выйти из комнаты. Оставшиеся участники встают в круг, а ведущий надевает себе на шею свисток на веревочке таким образом, чтобы сам свисток оказался у него на спине. После этого в комнату приглашают одного из вышедших (водящего), его задача – найти у кого из игроков свисток. Вначале водящий закрывает глаза, а ведущий тем временем подходит к одному из игроков, чтобы тот просвистел. Далее ведущий продолжает перемещаться по кругу (достаточно быстро), игроки при этом незаметно свистят, а водящий, уже с открытыми глазами, пытается определить у кого из игроков свисток.

«Кенгуру».

Перед началом игры, ведущий просит несколько человек, не знающих данной игры выйти в другую комнату. В это время все остальные игроки вместе с ведущим загадывают какое-нибудь животное. После этого в комнату приглашается один из игроков и ведущий говорит ему на ухо название животного, загаданного ранее участниками. Самое главное, чтобы игрок не понял, что все остальные уже знают название этого животного. Задача игрока – при помощи мимики и жестов, не прибегая к словам, объяснить всем остальным, что же это за животное. Задача остальных игроков – называть различные варианты кроме правильного. Если объясняющий уже устал, по сигналу ведущего игроки хором громко называют животное. После этого можно приглашать следующего участника и продолжать игру.

«Ньеман папарушка».

Играющие становятся в круг, руки кладут друг другу на плечи (можно просто взяться за руки). Разучиваются следующие слова:

Ньеман, ньеман, ньеман, папарушка,

Ньеман, ньеман, ньеман, папасан,

Ньеман, ньеман, ньеман, папарушка,

Ньеман, ньеман, ньеман, папасан,

О-о-о-о-о-о-о-о, Yes!

Произнося первую и третью строчку, участники двигаются приставными шагами вправо; произнося вторую и четвертую – влево. «О-о-о-о-о-о-о-о», - напеваётся на мотив «Катюши» с наклонами вперед-назад. «Yes!», - выполняется с характерным движением руки и ноги. Затем игра повторяется с начала с ускорением.

«Испорченный телефон».

Все играющие становятся в одну линию. Ведущий быстро шепчет на ухо первому с краю игроку какое-нибудь слово. Тот передает услышанное второму, второй – третьему, и так до последнего игрока. Последний громко говорит, что он услышал. Затем игроки в обратном порядке называют свои слова и так до ведущего, назвавшего слово первым. Тем самым находится участник, исказивший слово. Через некоторое время выбирают нового ведущего, или ведущим становится проштрафившийся игрок.

«Арам-шим-шим».

Участники становятся в круг, желательно по принципу «мальчик-девочка». В центр круга выходит водящий и, закрыв глаза, вытягивает вперед руку. Круг начинает вращаться в какую-либо сторону, а водящий вращается в противоположную. При движении все игроки хором произносят слова: «Арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия-дульсия, покажи-ка на меня! И раз! И два! И три!». На счет «три» все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого указал водящий, выходит в центр круга (если водящий указал на игрока одного пола с собой, то выбирается ближайший игрок противоположного пола по часовой стрелке). Двое в центре становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники считают до трех. На счет «три» игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону – игроки целуются, если в разные – жмут друг другу руки. После этого водящий становится в круг, а новым водящим становится игрок бывший с ним в паре.

Игры дискуссии.

«Последствия».

Игре под таким названием предшествует короткий разговор с группой об отличительной особенности человека в ряду биологических существ – способности предвосхищать события, предвидеть будущее путем логических операций, анализа события, поступка, привычки, слова, действия.

Фабула игры: субъект сообщает о совершенном действии, словах либо о каком-то пристрастии; перед ним возникают «Последствия» происшедшего; «Последствие-1» сообщает, что последует сейчас – сразу за совершенным действием; «Последствие 2» предупреждает, что ждет субъекта через неделю; «Последствие 3» – через месяц; «Последствие 4» рисует картину развития событий « зрелые годы»; «Последствие 5» сообщает об итоге, к которому придет субъект в конце жизни. Выслушав предсказания грядущего, субъект принимает решение: либо он отказывается совершать в дальнейшем проделанное, либо он утверждает в значимости для своей жизни того, что он совершает.

Так как содержание того, что делает субъект, написано на карточке, которую играющий выбирает из «корзины», то при отказе от действия на будущее играющий рвет карточку, а при утверждении своего поступка – оставляет карточку себе, в знак «присвоения» поступка.

Содержание веера предлагаемых карточек самое разнообразное, например: «Я принес и вручил цветы хорошему человеку»; «Я грубо надсмеялся над товарищем»; «Я помыл пол в квартире, пока мама находилась на работе»; «Я начал курить»; «Я люблю приврать, приукрасить, сболтнуть, прихвастнуть»; «Нашел чей-то кошелек и присвоил себе деньги»; «Я много читаю»; «Начал по утрам делать зарядку»; «Потихоньку списываю все контрольные работы у соседа»; «Сказал некрасивой, что она некрасивая».

После того, как субъект оглашает свое поведение, перед ним поочередно встают Последствия одно за другим, произнося: «Я твое последствие первое, и я говорю тебе...».

Игра обрывается по мере психологической необходимости, когда вы почувствуете, что игра достигла своего апогея.

Рефлексия проводится легким штрихом – что думалось во время игры?

Чтобы всем членам группы удалось активное участие, следует менять состав Последствий всякий раз, как только сменяется субъект действия.

Предостережение: ни в коем случае не допускать педагогических корректив предвидения –

«Игры на взаимодействие и сплочение»

игра должна течь своим чередом, лишь тонкие педагогические реплики допускаются по завершении одного цикла – выбора субъекта.

Дети, как правило, медленно входят в игру, но зато глубоко схватывают смысл предложенного и предвидения Последствий от цикла к циклу становятся все более серьезными и основательными.

«Кому нужно».

Проблема игры – материальное и духовное в жизни человека.

Фабула: в полукруг собрались представители разных профессий и наук; перед ними предмет – они поочередно доказывают его возможную надобность для жизни представителей некоторых профессий; потом на месте предмета объявляется духовная ценность, и вновь круг собравшихся утверждает надобность этой духовной ценности; наблюдатели принимают решение, кому в наибольшей степени нужен предмет либо духовная ценность.

Заключительное решение содержит в себе философский вывод – если предмет нужен не всем, то духовные ценности – ценности всеобщие, всеобщее достояние.

Духовные ценности предлагаются из числа наивысших ценностей: общество, жизнь, природа, истина, красота, добро, человек и т.д.

Хорошо, когда проводится вторичная проверочная игра. Часть ребят создает новую группу, чтобы ещё раз проверить универсальность духовных ценностей.

Во время рефлексии выдвигается вопрос: «Что я извлек из нашего исследования?».

«Садовник».

Игра служит педагогическим корректированием практики общения детей в группе, повышением уровня общения и научением их культуре взаимодействия.

Фабула игры: садовник планирует разместить цветы в саду; он приглашает разные цветы занять место на его клумбе; цветы могут отказать в просьбе, но могут и принять приглашение, в зависимости от того, каким образом произнесено приглашение.

Все присутствующие получают яркие цветные карточки с названием цветов. Тот кто играет роль садовника, обращается избирательно к цветкам до первого отказа. Победителем оказывается тот садовник, которому удастся разместить наибольшее количество цветов в своем саду.

На обороте полученной карточки указано, какие формы обращения особенно любит этот цветок. Если садовнику удастся использовать эту форму в ходе обращения к цветку, то у того появляется основание согласиться на просьбу. Например, на карточке «Роза» написано: «Любит, чтобы с ней говорили нежно», а на карточке «Гладиолус» - «Обязательно требует чтобы его как-то называли при обращении (сударь, господин, уважаемый и т.д.)» Но садовник не знает об этических причудах цветов, поэтому вынужден максимально использовать все формы этикета. Таким образом, игра становится своеобразным тренингом по этикету.

Чтобы игра не приняла жесткие ноты должного, педагогу ведущему игру, рекомендуется занять сторону садовника и сочувствовать ему при отказе цветка. Это несколько утешает проигрывающих в игре.

Предостережение: надо позаботиться, чтобы пропорциональное соотношение цветов мужского рода названия и женского рода имени обеспечило бы возможность играть как девочкам так и мальчикам.

«По секрету всему свету».

В настоящее время в школе известны и широко практикуются разнообразные формы общения ребят с аудиторией: «Открытый микрофон», «Свободная трибуна» и др. Однако подобные мероприятия в большей степени рассчитаны на старшеклассников, которые уже могут логически изъясняться и свободно держаться во время выступления. Малышам же это дается сложнее: они путаются в мыслях, не знают, с чего начать и куда деть свои руки.

Раскрепощение детей обычно происходит, когда они играют со своими куклами, машинами, и это манипулирование предметами, переключение внимания на игрушки снимает психологический зажим, дети общаются со своими сказочными героями как с живыми, ведут с

ними серьезные диалоги.

Можно воспользоваться в работе со школьниками этой замечательной особенностью игры для развития у них коммуникативных способностей. В таком случае введем в группу сказочный персонаж или просто игрушку. Например, маленького слоненка по имени Том. Зовут его так потому, что он приехал издалека, а там подобные имена широко распространены. Слоненок этот необычный - у него большие цветные уши и поэтому он очень любит слушать, когда ему что-нибудь рассказывают. Кроме того, у Тома, наверное, из-за того, что он еще совсем маленький, а хочет поскорее все узнать, есть длинный и любопытный нос-хоботок. Единственное, чего нет у Тома, так это рта, поэтому он прекрасно хранит тайны.

С методической точки зрения, такое представление детям игрушки необходимо, так как в этот момент педагог, показывая свое отношение к игре, сам становится ее соучастником, задавая при этом стиль и характер общения с игрушкой. Педагогу нужно предусмотреть, чтобы игрушка, которой он будет пользоваться, была приятной осязательно, так как дети передают ее из рук в руки.

Первое обращение к игрушке может задаваться вожатым в виде некоего условия игры «Знаешь, Том...», «Только тебе, Том, я могу сказать...». Если и такое игровое обставление коммуникативного тренинга вызывает затруднение у некоторых детей, тогда можно предложить посекретничать с Томом «на ушко».

Том (или другая игрушка) может находиться все время в холле и ребенок может в любой момент подойти и поговорить с ним о наболевшем, о трудностях, о своем состоянии. Появление такого стороннего наблюдателя предоставляет вожатому большие возможности организовать свою коррекционную деятельность и высказывать педагогические оценки в адрес детей опосредованно через Тома. Например, «Знаешь, Том, я всегда так переживаю, когда у нас в холле так шумно, может быть это потому, что задание непонятно, не все еще в нем разобрались и переспрашивают друг у друга». Высказанная таким образом педагогическая оценка не воспринимается детьми как оценка, но корректирует их поведение и сохраняет позитивное отношение к вожатому и его требованиям.

Экспериментальная проверка этой игры свидетельствует о широком возрастном диапазоне в ее применении: в нее охотно играют и младшие и старшие; для первых Том является игрой и поводом для разговора, для вторых - возможностью высказаться о наболевшем.