Муниципальное автономное образовательное учреждение «Средняя школа «Навигатор» Пермский муниципальный округ



**Авторы**: Гагарина Олеся Алексеевна, старший вожатый

Исакова Евгения Владимировна, учитель технологии

Бурдина Марина Анатольевна, учитель музыки

2022 г.

**Аннотация**

В формировании коллектива большую роль играет игра. Она занимает существенное место в жизни ребенка наряду с учебной деятельностью.

Игровые занятия позволяют проявить и сформировать лучшие человеческие качество школьников: взаимопомощь, открытость новому опыту, коммуникабельность, способность принимать конструктивные решения, не конфликтность. В игровой деятельности дети легче решают межличностные проблемы, приобретают опыт терпимости, совместимости, партнерства, дружбы, а также навык ориентации в собственных поступках и в поведении других.

Представленные игры направлены на **развитие социально - личностных взаимоотношений между детьми младшего школьного возраста, а так же на сплочение детского коллектива и установления позитивных взаимоотношений между детьми.**

Методическое пособие содержит подборку игр, которые могут использовать в своей работе педагоги-организаторы, классные руководители школ, педагоги дополнительного образования детей, а также вожатые.

**Цель** данного методического пособия: помочь в создании и сплочении детского коллектива через использование игр.

**Задачи:**

- ознакомиться с теорией понятия «игры»;

- рассмотреть игру как средство формирования коллектива;

- создать сборник игр для формирования и сплочения детского коллектива.

**Актуальность** методического пособия в том, что оно представляет собой логическую систему предлагаемых игр для формирования коллектива:

-игры на знакомство

-игры на командообразование и нахождение лидеров в детском коллективе

-игры на развитие межличностных взаимодействий

-игры на сплочение коллектива

-игры развлечения

**Все игры объединены едиными целями:**

- развивать чувство собственной значимости, самоуважения;

- учить детей преодолевать замкнутость, пассивность;

- формировать умение проектировать свои действия, вступая в сообщество с другими детьми, согласовывать с ними свои действия, предлагать свою помощь, соблюдать правила, сотрудничать в совместной деятельности;

- формировать способы установления тёплых отношений, способы проявления помощи, заботы, уважения.

- формировать способы коммуникации, дать понять, что добрые слова ведут к добрым поступкам, что нельзя злословить, придираться.

- накапливать опыт практических действий преодоления эмоционального состояния неблагополучия.

- развивать у детей способность анализировать свое поведение, сравнивать его с общепринятыми нормами.

**Содержание игр**

1. **Игра «Здравствуй друг»**

Все участники делятся на две равные группы. Одна группа образует внутренний круг, другая внешний. Стоящие во внутреннем круге поворачиваются лицом к стоящим во внешнем круге, таким образом образуя пары. И повторяют за ведущим следующие слова, сопровождая их жестами.

- Здравствуй, друг! (Жмут друг другу руки).

- Как ты тут? (Хлопают правой рукой по левому плечу партнера).

- Где ты был? (Осторожно треплют ухо).

- Я скучал! (Складывабт руки на груди).

- Ты пришел! (Разводят руки в стороны).

- Хорошо! (Обнимаются).

Затем стоящие во внешнем кругу делают шаг в сторону, тем самым производя замену партнера. Слова и движения произносятся вновь. И так далее, пока опять не встретятся первые пары.

1. **Игра «Ветер дует…».**

Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: «Ветер дует в сторону…» (например, того, у кого есть брат). Те играющие, к которым относится это высказывание (т.е. у кого есть братья) – должны встать в центр круга. Затем выбирается другое высказывание (например, про сестру, про домашних животных и т.д.).

1. **Игра «Здравствуйте, все!»**

Каждый должен за определенное время (1-3 мин, или пока играет музыка) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством детей. Внимание ребят фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку и называть свое имя. Тогда по завершении упражнения воспитатель спрашивает: «Кто поздоровался больше чем с 10 ребятами? А больше чем с 20?» Выявляется несколько лучших.

1. **Игра «Автопортрет»**

Каждый участник получает задание нарисовать на небольшом листе свой портрет, но в несколько необычной форме: вместо глаз нарисовать то, на что любит смотреть, вместо рта – что любит есть, вместо ушей – то, что любит слушать, вместо волос – о чем чаще всего думает, вместо носа – то, что любит нюхать. Все портреты приклеиваются на лист ватмана: «Знакомьтесь, это мы!»

1. **Игра «Мы идем в поход»**

Игрок, сообщив своё имя, называет предмет, начинающийся на первую букву своего имени, который он может взять в поход (для начала мы упрощали задание и называли просто любой предмет, подходящий для похода). Например: «Меня зовут Катя, я иду в поход и беру с собой компас». Тогда следующий игрок произносит: «Меня зовут Сережа, я иду в поход и беру с собой спальник, а еще Катю с компасом», и т. д.

Можно придумывать каждый раз новое место посещения.

1. **«Биг-мак».**

Организуйте большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: «Биг»,— другой: «Мак»; один: «Ореховые»,— другой: «Масло» и т. д.). Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание.

Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой.

1. **Счёт до десяти**

“Сейчас по сигналу “начали” вы закроете глаза, опустите свои носы вниз и попытаетесь посчитать от одного до десяти. Но хитрость состоит в том, что считать вы будете вместе. Кто-то скажет “один”, другой человек скажет “два”, третий скажет “три” и так далее… Однако в игре есть одно правило: слово должен произнести только один человек. Если два голоса скажут “четыре”, счёт начинается сначала. Попробуйте понять друг друга без слов.” удалось ли группе это сделать? Если да, то каким образом? Если не получилось, то почему? Что мешало? Кто принимал активное участие, кто отмалчивался?

1. **Путанка**

Все берутся за руки, стоя к кругу и начинают запутываться. Когда запутались все, и получилась одна большая «путанка», можно вообразить, что вся группа превратилась в одного огромного зверя. Теперь срочно необходимо определить, где находиться его голова, а где хвост. («Кто будет головой? А кто хвостом?»,- спрашивает ведущий). Когда зверь сориентировался, где его право, а где его лево, он должен научиться двигаться во все стороны, в том числе и назад. А потом, зверь должен пробежаться, и может быть даже кого-то, попавшегося по пути, «съесть».

1. **Мигалки**

Представители одного пола (например, девушки) сидят в кругу на стульях лицом внутрь, одно место свободно. Представители же другого пола, например, молодые люди стоят за спинками стульев, по одному за стулом (в том числе и за пустым) и держат руки по швам. Тот из участников, кто стоит за пустым стулом пытается переманить к себе на стул кого-нибудь из сидящих, подмигивая ему (в нашем примере ей). Когда кто-нибудь из сидящих пытается убежать на свободный стул, задача того, кто стоит за ним — не дать тому это сделать, то есть осторожно поймать и не пустить.

1. **Ты мне нравишься**

*Материалы: Клубок цветной шерсти.*

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего к другому, сообщая своё имя или увлечение (можно говорить фразу: «Ты мне нравишься\. потому что ...»). После того как клубок полностью размотается (не останется игрока без нитки) - клубочек сматывают в обратную сторону, посредством называя имя и увлечение того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубок должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубка сообщать заранее нельзя.

1. **Угадай, кого нет.**

Все участники закрывают глаза. В это время ведущий дотрагивается до одного игрока, и тот бесшумно покидает комнату. (в это время можно пошуметь). По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назвал имя отсутствующего, становиться ведущим.

1. **Гусеница.**

Участники становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что команда - это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку; все, что придет в голову.

1. **Геометрия вслепую.**

Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: "Ребята! В полной тишине, без слов, не открывая глаз - постройте мне треугольник... квадрат...ромб и т.д»

1. **Глаза в глаза.**

Участники садятся в круг так, чтобы было хорошо видно каждого, руки кладут под ягодицы. Молча, не употребляя мимики лица, одними глазами необходимо найти себе пару (нельзя «договариваться» с соседями и с теми, кто сидит через одного). По сигналу ведущего все встают и подходят к своей паре. Скорее всего, сразу не все смогут «договорится глазами», поэтому упражнение повторяется, но при этом участники рассаживаются на другие места в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока у каждого не будет своей пары.

1. **Корабли и скалы**

Описание игры: половина играющих – «корабли», половина – «скалы». «Скалы» рассаживаются на полу, «корабли» закрывают глаза и хаотично двигаются по комнате. При приближении «корабля» «скала» издает шипящий звук, с которым «волны накатываются на камень». Цель «скал» – не допустить «кораблекрушение». Потом играющие меняются ролями.

1. **Постройтесь по росту**

Описание игры: игра начинается с хаотичного движения по комнате с закрытыми глазами. По первому сигналу все замирают на месте, по второму – играющие должны открыть глаза и, не говоря ни слова, быстро выстроиться в шеренгу по росту.

1. **Ассоциации**

Описание игры: Выбирается водящий, который «задумывает» кого-нибудь из присутствующих здесь людей. Далее все играющие по кругу задают ему вопросы типа: «Если бы это было дерево (дом, цветок, погода, занавески, книга, собака…), то какое?»

Ведущий думает, стараясь представить себе этого человека, и отвечает, например: «Это был бы дуб, растущий в чистом поле». Все играющие стараются понять, кому же из них подходит это определение. Тот, кто решил, что он догадался, может попытаться назвать задуманное имя. Если он угадал, он сам становится водящим, если нет – пробует кто-то другой.

1. **Постройтесь по росту**

Описание игры: игра начинается с хаотичного движения по комнате с закрытыми глазами. По первому сигналу все замирают на месте, по второму – играющие должны открыть глаза и, не говоря ни слова, быстро выстроиться в шеренгу по росту.

1. **Упражнение «Слон, жираф и крокодил»**

Участники стоят в кругу. Ведущий в центре круга. На счет 1-2-3 указывает на любого и говорит «слон», изображает хобот, двое соседей- приставляют уши; «крокодил» -открывает пасть, соседи- приставляют плавники, «жираф»- вытягивает руки, соседи – делают пятна. Кто замешкался – становится ведущим.

1. **Упражнение “Дождь”**

Упражнение состоит из восьми действий. Один из участников начинает каждое действие и, в то время как он продолжает делать его сам, также он передает его другому человеку, а тот, в свою очередь, продолжает его и передает следующему, и так по кругу. Причем, когда посланное членом команды действие возвращается, участник начинает следующее действие и затем передает его, продолжая движение. Так же передаются все действия, пока не закончатся. Действия делаются в следующем порядке:

1. Трение ладоней.

2. Щелканье пальцами.

3. Хлопанье руками по бедрам.

4. Хлопанье по бедрам, топая ногами.

5. Хлопанье руками по бедрам

6. Щелканье пальцами.

7. Трение ладоней.

8. Солнышко выглянуло (руки вверх).

1. **"Посылка"**

Участники сидят в кругу, близко друг к другу. Руки держат на коленях соседей. Один из участников "отправляет посылку", легко хлопнув по ноге одного из соседей. Сигнал должен быть передан, как можно скорее и вернуться по кругу к своему автору. Возможны варианты сигналов (различное количество или виды движений).

1. **"Спутанные цепочки"**

Участники встают в круг, закрывают глаза и протягивают перед собой правую руку. Столкнувшись, руки сцепляются. Затем участники вытягивают левые руки и снова ищут себе партнера. Ведущий следит за тем, чтобы каждый держал руки двух людей. Участники открывают глаза. Они должны распутаться, не разжимая рук (разрешается только изменение положения кистей, чтобы не происходило вывихов рук). В результате либо образуется круг, либо несколько сцепленных колечек из людей, либо несколько независимых кругов или пар.

**22."Отзеркаливание"**

Инструкция: "Сейчас мы предлагаем выполнить несколько несложных заданий, точнее – сымитировать их выполнение. Внимательно прослушайте задания. Их всего четыре. Задания следующие:

1) пришиваем пуговицу;

2) собираемся в дорогу;

3) печем пирог;

4) выступаем в цирке.

Особенность этих заданий в том, что каждое из них вы будете выполнять попарно, причем напарники встанут друг против друга, и один из них станет на время зеркалом, т. е. будет копировать все движения своего партнера. Затем партнеры меняются ролями. Один из них – исполнитель, а другой – его зеркальное отражение, подражающее всем движениям исполнителя".

1. **«Живые волосы»**

1. Лысина - все становятся полукругом.

2. Крутая лысина - все также стоят полукругом, но посерелине танцует один человек.

3. Шерсть животного - все стоят в шахматном порядке, изоборажая волосы, а два человека мегают между ними, изображая блох.

4. Волосы под феном - все изображают будто их сносит.

5. Волосы панка - все становятся в виде эрокезы и выставляют вверх руки.

6. Корона - все становятся в круг и соединяют руки наверху таким образом, чтобы получилась корона.

7. Волосы утром - т.е. полный бордак.

8. Грязные волосы - все наваливаются друг на друга.

1. **Переверни коврик**

Отряд или команда становится ногами на пенку (туристический коврик).

Задача перевернуть пенку другой стороной вверх.

На землю наступать нельзя, если кто-то оступится, начинают сначала.

1. **«Робот»**

Играющие разбиваются на пары. Один человек в паре — «робот», второй — «оператор». «Робот» может делать только то, что говорит ему «оператор», глаза у него закрыты. Вместе пара должна, например, взять какой-то предмет и переложить в другое место. Затем играющие меняются ролями.

1. **«Трио»**

Трое играющих становятся плечом к плечу. Первый человек ставит левую ногу в картонную коробку (или на лист бумаги). В ту же коробку ставит правую ногу второй играющий, свою левую ногу он ставит в другую коробку, и туда же ставит правую ногу третий человек. Задача игроков — пройти всем вместе некоторое расстояние. Потом к ним может присоединиться четвертый человек, пятый. Сколько человек смогут ходить вместе?

1. **«Встаньте в круг»**

В эту игру нужно играть, отодвинув стулья к стене. Ведущий просит ребят собраться вокруг него. По сигналу они должны закрыть глаза и начать хаотично двигаться по классу, стараясь не наступать друг на друга и жужжа, как пчелы, собирающие мед. Через некоторое время ведущий хлопает в ладоши, и играющие должны мгновенно замолкнуть и замереть на месте. Два хлопка, — не открывая глаз и ни к кому не прикасаясь руками, играющие в полной тишине пробуют выстроиться в круг. Очень важно почувствовать окружающих людей.

Когда все заняли подходящие с их точки зрения места, ведущий просит открыть глаза и посмотреть, что получилось. В группах, где участники умеют работать согласованно, доверяют друг другу, построить круг удается довольно быстро. Если же группу постигла неудача, можно обсудить, почему это произошло, как вели себя разные играющие (не называя конкретных имен). Игру можно повторить несколько раз.

1. **«Молекулы»**

Играющие: все присутствующие. Суть игры: Во время игры все участники беспорядочно двигаются по игровому полю, а руководитель каждые 1-2 минуты называет любую цифру от 1 до 10. Например, «три». Это значит, что все участники должны образовать группы из трёх человек. Те, кто остались (два или один человек) выбывают. Игра заканчивается тогда, когда больше нет вариантов цифр. Игра учит: не бояться общения, быстро ориентироваться, находить единомышленников.

1. **«Я люблю…»**

Игроки садятся в круг. Кто-нибудь из участников говорит, к примеру «Я люблю музыку». Те, кто разделяет те же интересы, должны подсесть к нему. Затем другой игрок говорит «Я люблю яблоки». Яблоколюбы подбегают к этому человеку и т.д. (Группы могут быть созданы по вкусам, пристрастиям, увлечениям, по цвету одежды и т.д.)

1. **«Вот я какой!»**

Игроки встают в круг. Руководитель даёт задание: каждый участник, по очереди, должен громко и чётко назвать своё имя и одно из качеств человека, присущее данному игроку, которое начинается на ту же букву, что и имя. Например, «Дмитрий – добрый», «Ольга – обаятельная», «Сергей – самоуверенный» и т.д.

*Игра учит:* не боятся собственного мнения; осмыслению своего внутреннего «Я»; развивает навыки коммуникативного общения.

1. **«Сходство и различие»**

Играющие: все присутствующие, разбившись на пары.

Суть игры: Все игровые пары встают в круг, лицом друг к другу. По команде руководителя внешний круг игроков начинает движение по часовой стрелке, внутренний – против часовой стрелки. После того, как прозвучит команда ведущего «Стоп!», все останавливаются, смотрят на своего партнёров в паре и выполняют следующее задание: игроки внешнего круга должны сказать, чем их пара похожа, игроки внутреннего круга – чем их пара отличается.

1. **Муравейник**

Группе раздаются карточки, разделанные на квадраты. В каждом квадрате написано какое-то качество человека. (например: Я люблю петь. У меня есть собака. И т.д). каждый должен найти людей с данными признаками и вписать их имена в свою карточку, чтобы оказались заполнены все клетки.

В упражнение следует включить те качества, которые важны для педагогу: интерес к профильной деятельности (я люблю театр), группы по увлечениям (я люблю читать фантастику), качества присущие только участнику, которого хочется «выиграть» в рамках упражнения (пишутся под конкретного человека).

1. **Животные на спину**

Каждому человеку на спину вешается картинка (или название) животного, так что б он этого не видел. Чтобы отгадать, человек может задавать вопросы на которые окружающие могут отвечать только «да» или «нет». Желательно чтобы вопросы задавали всем. Или вопросы задать по кругу, по очереди. Если окружающие отвечают нет - вопросы задаёт следующий игрок. Вместо животных можно использовать и что-то другое, портреты людей, вымышленные персонажи, исторические личности и т.д.

1. **«Дрозд»**

Участники образуют 2 круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуя пары. Далее вместе с ведущим произносят фразу: «Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щечки аленькие и у тебя щечки аленькие. Мы с тобой друг друга. Любим мы друг друга.»

При этом участники выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя, на соседа, к носу, к щечкам, обнимаются или пожимают руки. Затем внешний вид делает шаг в сторону, образуя новые пары.

1. **«Все на борт».**

Оборудование: любая обозначенная площадка (банкетка, стул, брусок).  
Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины.

1. **Комплименты**

Играющие стоят в кругу и в произвольном порядке перекидывают друг другу мяч. Бросок должен сопровождаться комплиментом тому, кому кидается мяч.  
Чем больше мяч, тем лучше — это заставляет людей раскрыться.

1. **Колдуны.**

Играющие встают в круг с закрытыми глазами, после чего ведущий дотронувшись до плеча, назначает двух-трех из них колдунами. Затем все открывают глаза и начинают совершать хаотичное движение, пожимая друг другу руки. Каждый из колдунов может (но не обязан!) при рукопожатии заколдовать играющего, которому он пожимает руку, незаметно почесав его ладонь. Заколдованный, совершив еще два рукопожатия с кем-нибудь уходит в угол для заколдованных (выходит из игры). Задача играющих-неколдунов, приглядываясь друг к другу, всех колдунов разоблачить, задача тех, в свою очередь, заколдовать всех.

1. **«Лавата»**

Играющие: все присутствующие. Суть игры: Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: "Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, трата-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.), Игра учит: снимать у детей тактильное напряжение.

1. **«Живая скульптура».**

Учитель предлагает первому участнику выйти в центр класса и принять любую позу по его желанию. Потом просит следующего участника присоединиться к нему, тоже выбрав при этом свою позу. Так продолжается, пока все не займут место в общей композиции. После этого можно сделать фотографию скульптуры и предложить детям придумать ей название.

1. **«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 сидится на колени предыдущему. Если успешно сели - нужно немного в таком положении продержаться.

1. **Подстава**

Заранее подготовить чистые бумажки небольшие для участников, на одном нарисовать крестик. Листочки всем раздать и тот кому попалась бумажка с крестиком выходит в центр. Далее все пишут какой-то комплимент тому человеку, кто оказался в центре и бросают в корзинку (шапку, чемодан). Перемешивают. Человек, который оказался в центре должен угадать кто написал данный комплимент.

**Заключение**

В заключении можно сказать, что игра – главная сфера общения детей и подростков, в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается жизненный опыт. Для ребёнка в игре предоставляется возможность представить себя в роли взрослого, копировать увиденные когда-либо действия и тем самым приобретая определенные навыки, которые могут пригодится ему в будущем. Подростки анализируют определенные ситуации в играх, делают выводы, предопределяя свои действия в схожих ситуациях в будущем. Игра наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребности в общении. Данное методическое пособие содержит подборку игр, которые могут использовать в своей работе вожатые, педагоги-организаторы, классные руководители школ, а также педагоги дополнительного образования детей.

**Список литературы**

1. Антонов, Л.Ф. Игры с подростками: учеб.пособие / Л.Ф. Антонов. – Питер: 2007-271с.

2. Блонский, И.Д. Общение подростков: педагогика / И.Д. Блонский. –М: 2006.-262 с.

3. Блогуславский, И.М. Смирнов Е.О. Развивающие игры для детей подростков [Текст]: учеб.пособие / И.М. Блогуславский. - М: 2013.- 291 с.

4. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в развитии ребенка: учеб.пособие / Л.С. Выготский. – М: Просвещение, 2009. - 123 с.

5. Юритова Н.Е. В школе с игрой: книга для учителей / Н.Е. Юритова. – М: Просвещение, 2014. – 96 с.

**Интернет - источники**

1. Методическая разработка «Сборник игр в помощь педагогу»/ [http://pandia.ru/text/78/208/92403.php /](http://pandia.ru/text/78/208/92403.php%20/) Дата обращения 10.10.2022.

2. Методические рекомендации «Сборник игр» / <http://polpoz.ru/umot/sbornik-igr-v-pomoshe-pedagogu/> / Дата обращения 10.10.2022.