

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

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.
- Продолжать формировать способы установления теплых отношений, способы проявления помощи, заботы, уважения.
- Формировать способы речевой коммуникации, дать понятие, 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, сравнивая его с общепринятыми нормами.

I. ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

«Снежный ком»

Группа встает в круг и первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое. Третий имя первого, второго и свое. Вместе с именем можно изобразить свой любимый жест, назвать свой любимый напиток, личностное качество (вариант - начинающееся на первую букву имени), хобби и т.п.

«5 важных вещей»

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу.

«Газетка»

Группа стоит в кругу. Ведущий в центре, у него в руках свернутая «газетка». Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро назвать кого-то еще, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встает в круг должен быстро назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он становится ведущим опять.

«Клубочек»

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая своё имя и увлечение. После того как клубочек полностью разматывается (не останется играющих без нитки) -

клубочек сматывают, по средствам называния имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

«Мяч по кругу»

Все сидят 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.

«Карточки» (муравейник)

Группе раздаются карточки, разделенные на квадраты. В каждом квадрате написано какое-то качество человека. (Например: Я люблю петь. У меня есть собака. Мне грустно. и т.п.) Каждый должен найти людей с данными признаками и вписать их имена на свою карточку, чтобы оказались заполнены все клетки. В упражнение следует включать те качества, которые важны 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).

«Перемена мест»

Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами и водящий должен правильно назвать их по именам.

«Животные на спине»

Каждому человеку на спину вешается картинка (или название) животного так, чтобы он его не видел. Чтобы отгадать, человек может задавать вопросы окружающим, на которые те отвечают да или нет. (Например: "У меня есть перья? Я хищник? Я живу в воде? и т.п.). Желательно, чтобы вопросы задавали всем. Если человек быстро отгадывает животное, ему на спину можно повесить следующее. Вместо животных можно использовать портреты людей из данной группы. Вопросы следует задавать по поводу их личных внутренних качеств.

«Имена-качества»

Каждый придумывает какое-либо качество личности, свойство характера и т.д. начинающееся на ту же букву, что и имя (например Лариса – любовь, Сергей – скромность), которое он мог бы привнести в эту группу сегодня.

«Давай познакомимся»

Играющие образуют два круга. Стоящие во внутреннем круге поворачиваются лицом к внешнему. Звучит музыка, играющие в кругах движутся в противоположные стороны. После прекращения музыки участники игры останавливаются друг перед другом, знакомятся, называя имя. Далее вновь звучит музыка, только уже теперь, двигаясь в разные стороны и пробегая мимо знакомого, махают ему рукой. Музыка перестает играть, появляются новые знакомые. Игра продолжается.

«Расскажи о себе»

Играющие разбиваются по парам и в течение определенного времени (около 30 сек.) рассказывают о себе своему напарнику. Затем по одному человеку из пары садятся лицом в круг, а за их спинами становятся напарники, которые за определенное время (около 15 сек.) должны рассказать от своего лица то, что они только что слышали от напарника. Потом напарники меняются местами. Бинго»

Участники образуют два круга - один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны, обращённые лицом друг к другу, под слова:

«Мой лохматый серый пёсик»

У окна сидит.

Мой лохматый серый пёсик

На меня глядит.

БИНГО (2 раза)

Да, Бинго звать его.

Слова «БИНГО» произносятся отдельно по буквам, причём на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву - ладоши нового человека. Последняя буква «О» говорится протяжно (удивлённо - радостно) и последние слова («Да, Бинго звать его») пара произносит вместе, держась за руки. После чего участники представляются друг другу по именам. Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомятся.

«Дрозд»

Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: «Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга». При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

«Шляпа»

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал ведущий. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит своё имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит своё имя, а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чьё имя назвали, повторяет то же самое. Например: Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света, и т. д. Кто не успел - тот «прошляпил».

«Паровоз»

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет своё имя, «паровоз» повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой

произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

«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...».

«Любимое занятие»

Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например: кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

«История»

Ведущий делит ребят на две команды, используя любой вариант разбивки. Определяется время для выполнения первого задания (например 5 минут). За это время каждая команда сочиняет о себе историю, используя реальные данные. Например: "Мы живем в Туле, Казани и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша" и т.д. По истечении назначенного времени каждая команда выбирает рассказчика, и команды как бы меняются местами, то есть команда «А» рассказывает про команду «Б» и наоборот. Побеждает та команда, которая допустит меньшее количество ошибок.

II. ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

«Волшебные картинки»

Цель - воспитание привычки оценивать свой вклад в коллективную работу.

Участники игры делятся на подгруппы. Каждая группа садится вокруг своего стола. На столах листы бумаги А3, наборы цветных карандашей и фломастеров.

«Сейчас мы с вами попробуем нарисовать большую семью. Рисовать будем следующим образом. Я назову члена семьи и включу музыку. А вы должны будете нарисовать этого человека за то время, пока она звучит. Когда музыка прекратится, каждый из вас передаст свой лист сидящему рядом по часовой стрелке игроку команды. После я назову следующего члена семьи, и игра продолжится. Каждый может использовать только один цвет».

После этого организуются «смотрины». Коллективы самых удачных работ поощряются. Каждый автор сообщает о своем вкладе в общее дело.

«Подари движение»

Цель - снятие психоэмоционального напряжения, развитие общительности.

Участники встают в круг. Звучит музыка. Водящий, выбранный с помощью считалки, начинает танец. Он выполняет однотипные

движения 15 – 20 секунд. Остальные повторяют эти движения. Затем водящий прикасается рукой к кому-либо из танцующих. Он становится следующим водящим. Игра продолжается.

«На что похоже настроение»

Цель - продолжать учить детей преодолевать замкнутость, пассивность. 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.

«Остров конфликтов»

развивать умение находить выход из конфликтных или близких к конфликтным ситуаций, используя невербальные и вербальные способы. Детям сообщается, что они попали на остров конфликтов. «Ребята, мы должны помочь жителям этого острова. Они постоянно ссорятся, не умеют правильно общаться, не умеют находить выход из трудных ситуаций.

Варианты:

- Девочка разбила мамину любимую вазу
- Мальчик порезал палец
- Ребенок упал в лужу в новых брюках
- Девочка потеряла новую куклу
- Мальчик не дает свою машинку другим детям поиграть
- Девочка постоянно толкается
- Человек требует пропустить его
- Ребенку порвали книгу
- Девочка требует купить игрушку

«Живая скульптура»

умение действовать сообща; сближение детей

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 последствии обсудить, на что она похожа.

«Сиамские близнецы»

развивать умение работать в парах, чувствовать друг друга.

Дети разбиваются на пары, встают плечом к плечу, обнимают друг друга одной рукой за пояс, одну ногу ставят рядом. Чтобы третья нога была «дружной», можно две ноги скрепить веревочкой. Теперь они сросшиеся близнецы: 2 головы, 3 ноги, одно туловище и 2 руки. Близнецам предлагается:

- походить по помещению
- присесть

-лечь, встать

-нарисовать что-то

«Мышь и мышеловка»

учить детей преодолевать проблемы.

Все встают в круг, плотно прижавшись друг к другу ногами, плечами и обнимаются за пояс, образовав «мышеловку». «Мышонок» находится в кругу. Его задача – всеми возможными способами вылезти из мышеловки: отыскать «дыру», уговорить кого-то расслабить «цепь», найти другие способы, но выбраться из создавшейся ситуации.

Примечание. Если учитель замечает, что мышонок загрустил и не может выбраться, он регулирует ситуацию. Например: «Давайте все вместе поможем мышонку, расслабим ноги и руки, пожалеем его».

«Гармоничный танец»

учить действовать сообща.

Дети разбиваются на пары. Один закрывает глаза. Он ведомый. Дети в парах стоят друг против друга, легко касаясь ладонями. Звучит медленная музыка. Ведущий пары делает плавные движения руками, телом, приседает, слегка отходит в стороны, вперед, назад. Задача ведомого следовать за руками ведущего и повторять его движения, не потеряться.

Примечание. Можно разрешить ведомому выполнять движения сначала с открытыми глазами.

«По грибы»

учить детей чувствовать настроение других.

Детям предлагается изобразить с помощью позы, мимики, жестов какой-либо из грибов: съедобный или несъедобный. Водящий – «грибник», он бродит между «грибами» и по внешним признакам пытается рассортировать их. Если он почувствовал, что гриб съедобный, он говорит: «Хороший грибок, полезай в кузовок!» - и уводит игрока в одну сторону. Если ему кажется, что это не так, то он со словами: «Несъедобный грибок, марш в уголок!» - уводит игрока в противоположную сторону. В конце игры грибник проверяет правильность своего выбора и приносит извинения, если что-то перепутал.

«Смешной рисунок»

развитие в детях ощущение свободы, творческой активности

На стену прикрепляется лист бумаги. Играющие выстраиваются в одну линию. Воспитатель завязывает первому игроку глаза, подводит его к «мольберту», 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.

«Волшебная палочка»

учить оценивать ответы и высказывания других детей, выражать свое мнение публично. Детям демонстрируется «волшебная палочка»

«Это волшебная палочка. Волшебная она потому что знает все правильные ответы на все вопросы в мире. Сейчас она у меня. Значит, я – водящий. Выбираю себе партнера в кругу. Задаю вопрос. Если ответ будет правильным, палочка перейдет в руки к ответившему, если нет, останется у водящего. Все остальные участники будут следить за ответами и помогать волшебной палочке. Но делать это надо по правилам. Если вы согласны с ответом, нужно сообщить об этом палочке аплодисментами. Если нет, сообщите об этом топаньем.

Примеры вопросов:

- Назови страну, в которой мы живем
- Сколько детей в нашей группе?
- Как называют людей с одинаковыми именами?
- Кем ты доводишься маме, бабушке, тете?
- Почему дикие животные боятся человека?
- Чем может быть полезен обществу пожилой человек?
- Что в тебе самое хорошее?
- Что можно делать только вместе с другими людьми?
- На столе лежат входные - Трудно ли тебе сдерживать слезы?
- Есть ли у тебя друзья

«Радиоэфир»

стимулирование способности активного слушания.

«Сейчас мы с вами прослушаем запись радиопередачи. В ней прозвучат знакомые вам стихи. Вам необходимо назвать фамилию и имя артиста (ребенка из группы). Но это не все. При записи артистом были допущены ошибки. Их надо найти. Делать это будем следующим образом: на ваших листочках изображена схема, на которой нужно перечеркнуть «неправильные» слова. Запись передачи будет повторяться два раза». Стихотворение зачитывается дважды. Первый раз выразительно в обычном темпе. При этом воспитатель указкой проводит по схеме, аналогичной схеме на листочках. Повторно стихотворение читается более медленно.

Пример: Ваша Таня тихо плачет.

Уронила в море мячик

- Тихо, Олечка, не плачь.

Не утонет в речке мяч.

После окончания работы детям предлагается назвать диктора, поменяться листочками. На доске показан правильный вариант. Ребята проверяют работу товарища.

«Ветер дует в сторону...»

Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: "Ветер дует в сторону... " (пр. того у кого есть брат) - те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) - должны встать в круг.

«Зеркало»

Играющие выстраиваются в колонну. Один из них назначается "зеркалом" и становится перед колонной. Его задача - объяснить без звуков и слов первому из колонны, кто находится за его спиной (как

будто тот отражается в зеркале). Далее зеркалом становится тот, кто угадывал "отражение", а "отражение" в свою очередь становится на место угадывающего.

«Дотронуться до одежды ...цвета»

Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, которого скажет ведущий. Ведущий должен успеть осалить кого-нибудь, кто не успел дотронуться. Осаленный становится водящим.

«3 дела одновременно»

Помощник ведущего подвешивает самодельный маятник и приводит его в движение. В это время ведущий показывает за маятником 1 за другой 3 большие репродукции картин и диктует 2 коротких предложения. Помощник следит, чтобы не остановился в течении 1 минуты, и про себя подсчитывает количество качаний. Задача: записать предложение, подсчитать число качаний маятника и рассказать содержание репродукции. Ведущий у 4 человек из каждой команды спрашивает, сколько они насчитали качаний маятника. Затем он зачитывает предложения, которые все сверяют с написанными. По 1 из каждой команды рассказывают репродукцию.

«Зашифрованное донесение»

Ведущий быстро расставляет буквы под каждым числом в произвольном порядке. Лучший шифровщик 1 выходит к доске и пишет цифрами названное слово. Все остальные проверяют его. Затем по сигналу водящего все составляют единое секретное донесение. Потом предлагается сидящим за одной партой составляют друг другу короткие зашифрованные письма и обмениваются ими.

«Мост»

Эта игра-соревнование двух команд. На полу определяется место для моста. Мост- полоса шириной около 0,5 метра и длиной 3-5 метра. Команды становятся по обеим сторонам моста. Задача состоит в том, чтобы, не оступившись, друг за другом перебраться на другую сторону моста, в тот же момент как противоположная сторона будет двигаться навстречу с таким же намерением. Какая команда переберется быстрее?

«Лавата»

Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: "Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-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.), главное - снять у детей тактильное напряжение.

«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 садится на колени предыдущему. Если успешно сели - нужно попробовать так немного продержаться.

«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.

«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 ведущего, 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 количеству (например, один показал 3 пальца, а другой 2 - просто пожали друг другу руки). Ведущий после того как участники выполнили действия дает команду «Переход» и внешний круг смещается на одного человека вправо. После этого ведущий 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 ведущего «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. Ведущий 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 мороженого и прогулки до поездки в Америку и виллы.

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).

«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 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?

«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, ведущий 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).

«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 секунд.

«Салями»

Все играющие становятся в круг. Ведущий 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.

III. ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Эти игры помогают сделать эмоциональную разведку, лучше познакомиться с ребятами. Подвижные игры всегда требуют от играющих двигательных усилий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах.

Особенность подвижных игр – их соревновательный, творческий коллективный характер. В них проявляется умение действовать вместе с командой в непрерывно меняющихся условиях.

«Заяц без логова»

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики» или «логово зайца». Выбираются двое водящих — «заяц» и «охотник». Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т. е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

«Не зевай!»

Играющие сидят на стульях вдоль стены. Водящий, стоя перед ними, придумывает рассказ (импровизацию) с приключениями. Внезапно, обрывая рассказ в интересном месте, он восклицает: «НЕ ЗЕВАЙ!»

Все играющие должны вскочить, пробежать до противоположной стены, дотронуться до нее рукой и вернуться на свое место. Водящий бежит вместе со всеми и стремится поскорее занять одно из свободных мест. Тот, кто останется без стула, становится водящим и продолжает начатый рассказ.

«Сантики-сантики-лим-по-по»

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние... За это время играющие выбирают, кто будет «показывающим» (будет показывать разные движения). Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает всем движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова «Сантики-сантики-лим-по-по». В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение, все должны мгновенно его перенять. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

«

«Отгадай, чей голосок?»

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: «Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем «Скок, скок, скок». (эти слова произносит один человек), отгадай, чей голосок». Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал «Скок, скок, скок». Если это ему удастся, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадывает, игра начинается сначала.

«Поймай хвост дракона»

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне — это голова дракона, последний — хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» — поймать «хвост». А задача «хвоста», в свою очередь, — убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т. е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

«Капканы»

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы «захлопываются», т. е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выясняется самый ловкий и быстрый из ребят — тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

«Берег и река»

На земле чертятся две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями «река», а по краям — «берег». Все ребята стоят на «берегах».

Ведущий подает команду: «РЕКА», и все ребята прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ» все выпрыгивают на «берег». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: «БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА...». Если по команде «БЕРЕГ» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «РЕКА» оказались на «берегу». Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник.

«Подмигиши»

Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера. Он должен подмигнуть кому-нибудь из игроков первой линии. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать до тех пор, пока его подмигивание не закончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т. е. встает в первую линию и сам начинает подмигивать.

«Эстафета»

Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается петляя их обойти, а группа подсказывает ему направление движения. Сложность состоит в том, что когда все группы начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей группы крайне

«Эстафета – паровозик»

Несколько команд из 4 человек.

Минимум 2 черты (старт и финиш), расположенные в 10 метрах на свободной площадке.

Правила: Игроки размещены на линии отправления. Первый игрок каждой команды – «локомотив», его партнеры – «вагончики». По сигналу «локомотив» бежит до вокзала (линия финиша прибытия), потом возвращается, пятясь задом к линии старта, где к нему цепляется первый «вагончик». Затем двое игроков направляются к вокзалу бегом или шагом, потом, пятясь, возвращаются, цепляют второй «вагон» и так далее. Выигрывает команда, первой сформировавшая весь состав и прибывшая затем на вокзал.

«Золотые ворота»

Количество участников: 16 -20 человек (четное количество).

Возраст участников: 9 -13 лет.

Двое ведущих становятся лицом друг к другу и, взявшись за руки, поднимают их вверх - это «ворота».

Остальные игроки образуют цепочку, крепко взявшись за руки.

«Ворота» произносятся считалочку:

Золотые ворота,

Пропускают иногда

Пропускаем раз,

Пропускаем два,
А на третий раз
Не пропустим вас!

Цепочка игроков в то время, пока ведущие произносят слова, должна быстро пройти сквозь «ворота». Проходить через ворота игроки должны, пока не закончились слова.

Произнося самые последние слова считалки, «ворота закрываются» - участники резко отпускают руки. Те игроки, которые оказались внутри, «укрепляют ворота» - покидают своих друзей и начинают вместе с ведущими ловить оставшихся участников. Постепенно количество участников в воротах увеличивается, а цепочка становится все меньше и меньше. Два игрока, оставшихся последними, - победители, они и станут новыми «воротами».