

Игры на знакомство и сплочение группы

«СНЕЖНЫЙ КОМ».

Дети садятся на коврик на корточки в круг, держась за руки. Игру начинает вожатый, называя свое имя, затем поворачивается к соседу справа, хлопает его по ладони со словами: «Мое имя повтори, свое имя назови». Тот, к кому обращены слова, должен назвать сначала имя соседа, а затем свое.

Следующий игрок называет уже два имени и свое. Каждый по очереди называет имена уже назвавших перед ним, а затем свое имя.

«У МЕНЯ ДОМА ЕСТЬ (СЕЙЧАС ЕСТЬ)».

Дети сидят на стульчиках в кружочке. По считалочке выбирают водящего. Он становится в центр круга и говорит «У меня дома есть.. компьютер».

Дети, у кого есть компьютер меняются местами. Водящий пытается занять чье-нибудь место. Кто остался без места становится водящим и игра продолжается.

«ИМЕНА-КАЧЕСТВА»

Цель: Знакомство, создание доброжелательной атмосферы.

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

«ПОПРОБУЙ, НЕ ОШИБИСЬ»

Сможете ли вы сейчас повторить за мной три коротенькие фразы? – спрашивает ребят ведущий. Никто конечно в этом не сомневается.

«Сегодня идет дождь», - говорит ведущий. Все уверенно повторяют эту фразу.

«А завтра, думаете, будет хорошая погода», - говорит он. Ошибки снова нет.

«Вот вы и ошиблись», - радостно заявляет ведущий. Ребята в недоумении

«Почему?»

Ведущий объясняет: «Вот вы и ошиблись» - это была моя третья фраза.

Никто не повторил.

Лавота:

Цель: Сплотить коллектив, доставить детям радость.

Возраст: 7-10 лет

Правила игры: Выполнять все команды педагога.

Содержание игровой деятельности:

Дети, все встаньте в круг, возьмитесь за руки и, идя по кругу, поем:

Дружно танцуем мы тра, та, та, тра, та, та

Танец веселый наш, танец Лавота, хей!

Поворачиваемся в другую сторону и снова поем задорную песню:

Дружно танцуем мы тра, та, та, тра, та, та

Танец веселый наш, танец Лавота, хей!

Педагог говорит «Руки были?»

Дети «Да»

Педагог «Взяли друг друга за локти». Идем по кругу и поем

Игра продолжается.. уши, нос, волосы и колени, щиколотку, так далее.

Завершение игры, рефлексия: Веселая игра? Понравилась вам? Поиграем в следующий раз?

«Дубинка»

Цель, задачи: Развивать ловкость, умение соблюдать правила, даже если тебе «угрожает опасность»

Возраст: 6-10 лет

Материал: дубинка (из скрученной газеты), повязка на глаза.

Правила игры: Обязательно отвечать на вопросы водящего. При беге не сталкиваться друг с другом. Не выбегать за пределы зала. Не трогать водящего.

Содержание игровой деятельности: Выбирается водящий, ему завязываем глаза повязкой, в руки даем дубинку (легкая, из скрученной газеты). После слов педагога «Начали», дети убегают, водящий спрашивает «Вы где?».

Каждый ребенок обязан ответить «Я здесь», после ответа он может

перебежать в другое место. Водящий ловит. Кого запятнал дубинкой, тот выходит из игры. В следующей игре водящим становится победитель.

Завершение игры, рефлексия: Понравилась игра? Что больше всего понравилось? Кто сегодня нарушил правила игры? Почему? Сейчас вы запомнили правила и в следующий раз их нарушать не будете. Спасибо за игру. Мне приятно, что игра, подготовленная мной, вам понравилась.

«Телеграмма»

Цель: Развитие внимания

Возраст: 6-10 лет

Материал: повязка на глаза.

Правила игры: Передавать телеграмму так, чтобы водящий не увидел, т.е. когда он отвернется в другую сторону. Выбирать водящего по считалочке.

Содержание игровой деятельности:

Первый вариант.

Педагог говорит, что он отправил телеграмму с какой –то почтовой станции. Станции – дети, стоящие в кругу, держащие друг друга за руки. В центре стоит водящий, ему завязывают глаза. Педагог выбирает станцию путем похлопывания по плечу. Педагог говорит « В этой телеграмме пожелание детям Дома творчества добра, успехов, хороших отметок в школе. Телеграмма пойдет от станции к станции при помощи пожимания рук. Он должен «перехватить» телеграмму, т. е. увидеть, кто пожимает руки. Если он это замечает, то говорит «телеграмма на этой станции» и встает в общий круг, а попавшийся становится водящим.

Второй вариант (усложненный).

Телеграмма идет к конкретному адресату, нужно успеть ее перехватить.
Если телеграмма доходит до получателя, он говорит: «Получил» и сам отправляет телеграмму кому-то.

Завершение игры, рефлексия: Все соблюдали правила игры? Спасибо, мне было приятно поиграть с вами.

Игра «Два Мороза»

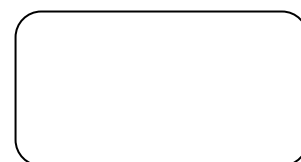
Цель, задачи: Учить соблюдать правила игры, развивать дружеское отношение к товарищам, не толкаться; развивать память при заучивании слов.

Возраст: 6-10 лет

Материал: мел.

Правила игры: Дети должны перебежать в другой домик только после слов «Мороз», стараясь не попасться в руки «Морозам», при этом не сбивая и не наталкиваясь друг на друга.

На полу мелом рисуем домики. В одном из них собрались ребята. Два Мороза стоят вне поля по разным сторонам.



Морозы говорят:

Мы два братца молодые

Два Мороза удалые

Я Мороз – красный нос

Я Мороз – синий нос

Кто из вас решится в путь дороженьку пуститься

Дети: Не боимся мы угроз

И не страшен нам Мороз

После словам «Мороз» дети перебегают из одного домика в другой. Морозы пытаются запятнать как можно больше детей. Они выходят. Игра продолжается, пока Морозы всех не заморозят.

Игра «Коленочки»

Цель, задачи: Развитие внимания, сплочение коллектива

Возраст: 6-10 лет

Ход игры:

Играющие сидят вплотную. Левая рука каждого лежит на правой коленке одного соседа, а правая – на левой коленке другого. Если круг не замкнут, то крайние кладут одну руку себе на колено. В процессе игры нужно быстро хлопнуть ладонью по колену, не нарушая последовательности в руках. Если кто-то хлопнул не в свою очередь или просто поднял руку, он «ошибавшуюся руку» убирает. В итоге остаются один или несколько победителей. Для повышения интереса нужно в процессе игры держать высокий темп, а в конце – иметь призы, что, впрочем, необязательно.

Игра «Курочка-хохлатка».

Цель: Сплочение коллектива, учить играть дружно, развивать ловкость.

Возраст: 8-12 лет

Правила игры: Все крепко держаться за пояс друг друга, не расцепляясь.

Ход игры:

Выбираются кошка, курочка-хохлатка, цыпленок, который становится в конце. Все выстраиваются в колонну, друг за другом, держась за пояс, остальные цыплята выстраиваются в середине колонны.

Все произносят слова:

Вышла курочка- хохлатка, с нею желтые цыплятки

Квохчет курочка «Ко-ко, не ходите далеко»

На скамейке у дорожки, улеглась и дремлет кошка

Кошка глазки открывает и цыпляток догоняет.

Кошка должна поймать последнего цыпленка. А курочка-хохлатка, раскрыв «крылья», не должна подпустить кошку к цыплятам.

Завершение игры, рефлексия: Кто сегодня дал возможность кошке съесть цыпленка? Как так получилось? Что нужно сделать в следующий раз?

Название игры: «Муха»

Цель, задачи: _ Развитие внимания и самоконтроля , способность управлять вниманием.

Возраст: 6-12 лет

Правила игры: Не выходить за контур поля

Материал: Поле, «муха»

Ход игры:

Для этого упражнения потребуется доска с расчерченным на ней девятиклеточным игровым полем 3*3 и небольшая присоска (или кусочек пластилина). Присоска выполняет здесь роль "дрессированной мухи". Доска ставится вертикально, и ведущий разъясняет участникам, что перемещение "мухи" с одной клетки на другую происходит посредством подачи ей команд, которые она послушно выполняет. По одной из четырех возможных команд ("Вверх!", "Вниз!", "Вправо!", "Влево!") "муха" перемещается

соответственно команде на соседнюю клетку. Исходное положение "мухи" - центральная клетка игрового поля.

Команды подаются участниками по очереди. Играющие должны, неотступно следя за перемещениями "мухи" не допустить ее выхода за пределы игрового поля. После этих разъяснений начинается игра. Она проводится на воображаемом поле, которое каждый из участников представляет перед собой. Если кто-то теряет нить игры или видит, что "муха" покинула поле, он дает команду "Стоп!" и, вернув "муху" на центральную клетку, начинает игру сначала. "Муха" требует от участников постоянной сосредоточенности: стоит кому-то из них хоть на мгновение отвлечься или подумать о чем-нибудь постороннем, и он тут же потеряет нить игры и вынужден будет ее остановить.

Завершение игры, рефлексия: Кто сегодня дал возможность мухе улететь с нашей полянки? Ты отвлекался?

«Третий лишний»

Цель, задачи: Развивать внимание, быструю реакцию, учить соблюдать правила, воспитывать дружелюбие.

Возраст: 6-10 лет

Правила: не перебегать через круг, внутри круга запрещено.

Содержание игровой деятельности: Все становятся в круг по парам, в затылок друг другу. Двое водящих: один убегает, второй – догоняет. Убегающий встает третьим спереди к одной из пар, тогда стоящий сзади должен убегать. Задача убегающего осалить убегающего игрока, тогда они меняются ролями.

Завершение игры, рефлексия: Что больше всего понравилось в игре?

«Стой»

Цель, задачи: Развитие ловкости

Возраст: 6-12 лет

Правила игры: Остановиться сразу после команды «Стой» и никто не должен сходить с места. Пока мяч не находится в руках у водящего, игроки могут перемещаться по площадке как угодно.

Материал: мяч, мел

Содержание игровой деятельности:

Обозначается круг. Все играющие встают в него. В середине круга водящий с мячом. Один из игроков подбрасывает мяч вверх и называет одного из играющих по имени. Названный должен поймать мяч. Все остальные игроки, в том числе и подкидывающий мяч, разбегаются в стороны. Как только вызванный овладеет мячом, он кричит: «Стой!» Все игроки останавливаются там, где их застала команда. Задача водящего — попасть мячом в ближайшего игрока, который может увертываться от мяча, не сходя с места (наклоняться, приседать, подскакивать). Если водящий промахнется, он бежит за мячом, а все разбегаются. Взяв мяч, водящий вновь кричит: «Стой!» — и старается осалить мячом кого-нибудь из играющих. Осаленный мячом игрок становится водящим. Все возвращаются в круг, и игра повторяется.

Конкурс на День Рождения

На листе ватман сделаны две прорези для рук. Участники берут каждый свой лист, продев руки в прорези, рисуют кистью портрет именинника, не глядя. У кого «шедевр» получился удачнее — забирает приз.

Конкурс-шутка

Необходимо, чтобы большинство собравшихся до этого в нее не играли. В пустой комнате берется длинная веревка, и натягивается лабиринт так, чтобы человек, проходя, где-то присел, где-то переступил. Пригласив очередного игрока из соседней комнаты, ему объясняют, что он должен

с завязанными глазами пройти этот лабиринт, перед этим запомнив расположение верёвки. Зрители будут ему подсказывать. Когда игроку завяжут глаза, веревка убирается. Игрок отправляется в путь, переступая и подлезая под несуществующую верёвку. Зрителей заранее просят не выдавать секрет игры.

Конкурс «Подарок в день рождения»

Выходят по двое от каждой команды и становятся рядом: рука об руку. По парам соприкасающиеся руки связывают, а свободными руками, то есть один из участников левой, а другой правой рукой должны завернуть приготовленный заранее сверток, обвязать его тесемкой и завязать на бантик. Чья пара вперед — получает очко.

«Узнай по голосу»