

Картотека игр на сплочение детского коллектива

«Будем мы дружить»

Игры на сплочение детского коллектива помогают устанавливать положительный контакт между взрослым и детьми, мотивируют детей взглянуть друг на друга по-доброму, проявить интерес и внимание к сверстникам, учат понимать индивидуальные особенности друг друга.

Игра на сплочение детского коллектива помогают детям:

- устанавливать доверительный контакт между собой;
- чувствовать состояние и настроение сверстников;
- использовать мимику и пантомимику в общении;
- согласовывать свои действия с партнером по общению;
- сосредотачиваться на зрительной и слуховой информации;
- быть наблюдательным;
- проявлять эмпатию.

ПРЯТКИ С ИГРУШКОЙ

Цель игры: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.

Игра проводится с какой-либо игрушкой (*котик, мишка и т. п.*)

Вариант 1. Дети закрывают глаза, а взрослый прячет игрушку в комнате. Спрятать игрушку надо так, чтобы ее было видно (*на уровне глаз детей*). Дети ищут.

Вариант 2. Игрушка «*уходит*» за дверь, а дети прячутся в комнате. Игрушка возвращается, ищет детей, находит и каждого называет ласковым именем.

ПАРОВОЗИК

Цель игры: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.

Ребята разбегаются по разным углам комнаты и выбирают себе место – это их «*станция*». Ведущий – «*паровозик*». Он обходит всех и под звучание песни «*Мы едем, едем, едем в далекие края ...*» «*прицепляет*» вагончики к поезду.

Сигналом для «*сцепки*» паровозика и вагончика можно использовать кивок головы, протягивание руки, поклон, обращение к ребенку ласковым именем.

ГУСЕНИЦА

Цель игры: научить согласовывать свои действия со всеми детьми.

Дети становятся цепочкой и кладут руки на плечи друг друга. Таким образом, они начинают двигаться по комнате, обходя различные предметы и преодолевая всякого рода препятствия (*например, наклоняются и пролезают в ворота*).

РУКА К РУКЕ

Цель игры: создание положительного эмоционального фона.

Водящий произносит фразу, например: «*Рука к руке!*» и все участники игры, в том числе и он сам, должны найти себе пару и соприкоснуться со своим партнером руками. Тот, кто не успел найти себе пару, становится водящим.

Варианты команд: «*Спина к спине*», «*Нос к носу*», «*Плечо к плечу*» и т. д.

ЛАСКОВЫЕ ИМЕНА

Цель игры: установление положительного контакта между детьми.

Взрослый предлагает детям: «*Назови своего соседа ласковым именем так, чтобы ему было приятно*».

Примечание: В игре можно использовать какой-нибудь предмет, например, игрушку, мячик, цветок. Передавая его соседу, ребенок называет того ласковым именем.

КАК ТЫ СЕБЯ ЧУВСТВУЕШЬ?

Цель игры: развитие внимательности, эмпатии, умения чувствовать настроение другого.

Все дети стоят в кругу. Один из участников внимательно смотрит на своего соседа слева и пытается по каким-то внешним признакам догадаться, как тот себя чувствует. Затем рассказывает об этом. Игрок, настроение которого описывается, слушает и затем соглашается или не соглашается со сказанным, дополняет участника. Далее рассказывать начинает следующий игрок о своем соседе слева.

ЖИВОТНЫЕ И ДЕТЕНЬШИ

Цель игры: научить сосредотачиваться на слуховой информации.

Дети делятся на пары: один из них – «*мама*», а второй – «*детеныш*». Ведущий на ухо каждому из участников говорит, какое животное он изображает. «*Детенышам*» завязывают глаза, «*мамы*» расходятся по помещению и начинают громко звать своего детеныша, издавая соответствующие звуки: «*мяу-мяу*», «*гав-гав*», «*му-му*», «*бе-бе*», «*хрю-хрю*» и т. п.

Каждому детенышу по звуку необходимо найти свою маму. Когда мама нашлась, она гладит своего детеныша и говорит ласковые слова. Затем дети меняются ролями.

УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ

Цель игры: научить сосредотачиваться на слуховой информации.

Дети сидят на ковре, один из детей садится спиной к остальным. Дети называют имя водящего, ребенок по голосу отгадывает, кто его позвал.

Если ребенок отгадал, кто его позвал, этот игрок становится водящим.

ВОЛК, ВОЛЧИЩЕ

Цель игры: создание положительного эмоционального фона.

Дети стоят в кругу с закрытыми глазами, руки спрятаны за спиной. Ведущий проходит за кругом и незаметно вкладывает в руку ребенку игрушку волка.

Дети открывают глаза и произносят: «*Волк-волчище, серый хвостиче, где ты?*»

Ребенок с игрушкой волка должен выпрыгнуть в круг и громко крикнуть: «*Вот я!*» Дети разбегаются, стараясь занять свои стулья, а волк их догоняет.

ВСТАНЬТЕ ВСЕ ТЕ, КТО ...

Цель игры: развитие внимания, наблюдательности.

Дети сидят на стульях. Ведущий говорит: «Встаньте те, у кого: светлые волосы (карие глаза, в одежде есть синий цвет, любит танцевать, любит мороженое и т. п.)».

Примечание: Дети 5 лет и старше могут играть роль ведущего.

ПЕРЕСЯДЬТЕ ВСЕ, КТО ...

Цель игры: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.

Дети сидят в кругу. Ведущий говорит, что мы все очень разные и в то же время чем-то друг на друга похожи. Предлагает убедиться в этом, говоря: «Пересядьте все, кто любит мороженое (плавать в реке, ложиться спать вовремя, убирать игрушки, кататься с горки и т. п.)». Дети сначала просто играют, а затем делают вывод, что действительно у них есть много общего.

СЛОМАННЫЙ ТЕЛЕФОН

Цель игры: научить сосредотачиваться на слуховой информации.

Дети сидят в кругу. Ведущий придумывает, что он любит делать и передает послание соседу шепотом.

Задача игроков: правильно донести сообщение до последнего участника.

АТОМЫ

Цель игры: установление положительного контакта между детьми.

Все играющие ходят по комнате, по команде ведущего они должны собраться в группы с заданным числом игроков, например, по пять.

РУЧЕЁК

Цель игры: установление положительного контакта между детьми.

Дети встают парами друг за другом, берутся за руки и держат их над головой, образуя коридор. Один игрок без пары – ручеёк, проходя по коридору, выбирает себе пару.

Новая пара проходит в начало ручейка, а тот, кто остался без пары - Идет в конец и выбирает себе пару. Игра повторяется, пока к ней сохраняется интерес у детей.

ВСЕ НА БОРТ

Цель игры: **сплочение**, установление доверительного контакта между детьми. Задача игроков уместиться всей командой на обозначенной площадке. Размер площадке на каждом этапе игры уменьшается.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ РАБОТАТЬ В КОЛЛЕКТИВЕ

Одним из важнейших компонентов общения является умение взаимодействовать с партнером. Дети дошкольного возраста чаще всего ориентируются на собственные интересы, с трудом прислушиваются к мнению сверстника, предпочитая настаивать на своем. Либо, наоборот, полностью зависят от мнения и желаний сверстника, т. е. являются ведомыми. Далеко не всегда детям без помощи взрослых удается договориться мирным путем.

Эти игры помогут научить детей:

- внимательно относиться друг к другу;
- договариваться;
- прислушиваться к мнению партнера;
- оказывать взаимопомощь;
- согласовывать свои действия с партнером по общению;
- гибко использовать в общении мимику, пантомимику, жесты;
- уметь сосредотачиваться на зрительной и слуховой информации;
- понимать интонацию.

ЗАВОДНЫЕ ИГРУШКИ

Цель игры: научиться взаимодействовать в парах.

Дети делятся на пары: один из них – заводная игрушка, второй – ее хозяин.

Дети по команде воспитателя начинают двигаться по комнате. Ребенок-игрушка следит за руками хозяина и в точности повторяет все его движения. Затем пары меняются местами.

ОТГАДАЙ

Цель игры: научить работать в команде, внимательно слушать друг друга.

Дети делятся на три команды. Одна отходит в сторону и договаривается, какой предмет они взяли с собой в путешествие. Затем возвращается и говорит: «В поезд взяли мы предмет. Угадаете или нет? Хором вы не говорите, лучше вы у нас спросите».

Команды по очереди начинают задавать наводящие вопросы:

- Какого размера этот предмет? Какой формы этот предмет? Какого цвета этот предмет?

Отгадавшая предмет команда становится водящей.

ПОМОГИ ДРУГУ

Цель игры: развитие партнерских отношений, взаимопомощи, умения работать в команде.

Дети делятся на пары. Одному из них завязывают глаза. На полу между стульями расставлены крупные игрушки. Одному ребенку из пары необходимо провести партнера с завязанными глазами от одного стула к другому так, чтобы ни одна игрушка не была сбита.

КТО ЛУЧШЕ СЛЫШИТ

Цель игры: научить работать сообща, сосредотачиваясь на слуховой информации.

Дети делятся на две команды. Дети в первой команде закрывают глаза и слушают. Дети второй команды по очереди издают различные звуки: шуршат бумагой, стучат карандашом по столу, барабанят пальцами, звонят в колокольчик, кто-то произносит: «Ау!» и т. п. затем дети первой группы открывают глаза и по очереди перечисляют звуки, которые они слышали.

Примечание: Важно, чтобы дети во время игры не разговаривали и издавали звуки по очереди.

СКУЛЬПТУРА

Цель игры: научить работать в парах, согласовывать действия.

Участники разбиваются на пары. Ведущий предлагает им договориться, кто из них будет скульптором, а кто – «глиной», какого сказочного персонажа будет лепить скульптор.

Затем скульптор начинает лепить, бережно прикасаясь к «глине». «Глина» - очень послушный материал, поэтому во всем слушается скульптора, но не может говорить. Когда скульптор закончит свою работу, он оживляет свою скульптуру. Та начинает двигаться так, чтобы другие дети смогли догадаться, что это за сказочный герой. Затем дети меняются ролями.

ПРОДОЛЖИ ДВИЖЕНИЕ

Цель игры: научить согласовывать свои действия с другими.

Дети стоят в кругу. Водящий начинает выполнять какое-нибудь движение (*например, приседает, встает на одну ногу, поднимает руки вверх и т. д.*). по сигналу водящий останавливается – замирает, а его движение подхватывает сосед справа. Игра продолжается до тех пр, пока все дети не побывают в роли водящего.

Примечание: Важно, чтобы движение водящего повторялось именно с того момента, где оно закончилось.

ТАНЦЫ СО ЗВЕРЯТАМИ

Цель игры: создание эмоционально-положительного фона.

Перед началом игры все дети берут в руки игрушки. Ведущий обращает внимание на то, что у многих детей они похожи: собачки, кошки, мишки и т. п.

Звучит **веселая мелодия**, и дети начинают двигаться под музыку. Их задача – найти себе друзей. Встретившись с ребенком с похожей игрушкой, они объединяются и танцуют уже вдвоем, втроем и т. д.

СПРЯТАННОЕ СЛОВО

Цель игры: научить сосредотачиваться на слуховой информации.

Из числа игроков выбирается водящий. Он выходит за дверь. Остальные участники загадывают любое слово (*например, машина*). Далее игроки делятся на такое количество групп, сколько слогов в загаданном слове. Когда водящий входит, участники одновременно начинают петь на мотив какой-нибудь **детской** песенки слоги из задуманного слова. Например, первая группа поет – «*ма-ма-ма*», вторая – «*ши-ши-ши*», третья – «*на-на-на*». Задача водящего – угадать задуманное слово.

ХОР

Цель игры: научить согласовывать свои действия с партнером по общению, сосредотачиваться на слуховой информации.

Дети сидят на стульях. Выбирается несколько игроков, которые будут произносить загаданную фразу. Их число зависит от количества слов в задуманной фразе. Они отходят и распределяют между собой слова в задуманном предложении.

Например, ведущий загадал фразу: «*Идет бычок качается*». Первый ребенок будет говорить: «*Идет, идет, идет...*»; второй: «*Бычок, бычок, бычок...*», третий: «*Качается, качается, качается...*» и т. д. дети должны произносить фразу хором, без остановки, пока слушатели не догадаются, что они говорят. Использовать можно фразы из известных детям стихотворений, песен, потешек.

СОЧИНЯЕМ СКАЗКУ

Цель игры: научить сосредотачиваться на слуховой информации, подчинять свои желания общим интересам.

Дети сидят в кругу. Ведущий выбирает какую-нибудь маленькую игрушку и начинает рассказывать сказку, например: «*Жил-был маленький зайчик. Он больше всего любил...*». На этих словах рассказчик передает игрушку следующему участнику. Тот продолжает начатую фразу и историю. Если дети затрудняются придумывать продолжение, можно немного подсказать им, например: «*Он жил с...*», «*Однажды он решил отправиться...*» и т. п.

Примечание: Воспитателю важно поддерживать неуверенных в себе детей, стараться, чтобы каждый ребенок сказал хотя бы одно слово.