

Объединение Школа вожатого 01.04.20, 08.04.20

Тема:

Игры на командообразование/сплочение

"Ритмика"

Группа стоит в кругу. Ведущий задает движение (шаг вправо–шаг влево) и определенный темп. Участники по одному и по очереди должны встроиться в темп и повторять движение ведущего так, чтобы не произошло сбоя. Как только команда сбивается, все начинается сначала. Варианты усложнения: 1. Делать в полной тишине; 2. Добавить еще одно движение.

"Минное поле (БИП)"

На земле расчерчено поле из 20 – 30 клеток, в каких-то из них "мины". Где есть "мины", знает только ведущий. Задача: перебраться всей командой через это "минное поле". На этом поле есть единственный правильный путь. Двигаться по полю можно только по одной клетке, вправо, влево, вперед, по диагонали вправо, по диагонали влево. Если шаг сделан неверно, звучит команда "Бип". В этом случае участник должен вернуться и встать в конец очереди. И теперь следующий участник пытается выполнить задание.

Упражнение выполняется в тишине (не разговаривая), и всем участникам, кроме стоящего на поле, нельзя пересекать линию старта.

"Коллективный счет"

Участники стоят в кругу, опустив головы вниз, и, естественно, не глядя друг на друга. Ведущий называет число. Задача группы — называть по порядку числа до необходимого числа. При этом должны выполняться три условия:

- во-первых, никто не знает, кто начнет счет и, кто назовет следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально или не вербально);
- во-вторых, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд;
- в-третьих, если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начинать с единицы.

"Льдина"

Для игры нужен коврик или плед, или газетный лист — смотря какого размера отряд. Все игроки должны поместиться на "льдине", чтоб никто не наступал мимо. После того как все успешно уместились, льдина уменьшается на четверть. Главная задача — снова всем поместиться и никого не "уронить".

"КВН"

Ведущий говорит: "Вы — команда КВН. Ваша задача — представиться зрителям, затратив как можно меньше времени. При этом каждый из вас должен подбросить мяч — назвать свое имя — поймать мяч. Время будет общим для всей команды".

Группа пытается выполнить задание, ведущий засекает время, сообщает результат, предлагает провести еще один раунд, дает достаточно времени на обсуждение методики. Если группа долго не приходит к решению, ведущий дает еще одну вводную:

"Я видел, как одна команда справилась с этой задачей за одну секунду".

Группа должна прийти к следующему решению: все встают тесно в круг, соединяют ладони вместе, подбрасывают мяч, одновременно называют свои имена, ловят мяч.

Игры на выявление лидера

"Фигуры"

Участники встают в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо с закрытыми глазами, не размыкая рук, построить: квадрат, равносторонний треугольник, звезду. Использовать разрешается только устные разговоры.

"Семейная фотография"

Ведущий предлагает участникам представить, что все они — большая семья, и всем вместе надо сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать "фотографа". Он должен расположить всю "семью" для фотографирования. Первым из семьи выбирается "дедушка"; он тоже может участвовать в расстановке членов "семьи". Более никаких установок для участников не дается, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. После распределения ролей и расстановки "членов семьи" "фотограф" считает до трех. На счет "три!" все дружно и очень громко кричат "сыр" и делают одновременный хлопок в ладоши.

"Карабас"

Участники игры сидят в кругу (можно на стульях, можно на корточках) и внимательно следят за движением руки ведущего. Ведущий говорит слово "КАРАБАС" и одновременно показывает любое количество пальцев. Сколько пальцев показал, столько должно подняться с места участников.

"Ехали цыгане"

Ведущий предлагает участникам построить "цыганскую повозку", состоящую из "телеги", "тройки лошадей", "стен телеги", "крыши", "колес", "извозчика", "пассажиров", "жеребенка на привязи". Время на подготовку задания 3 – 5 минут.

"Делай раз!"

Ведущий просит участников стать за свои стулья и дает команду:

"На команду "Делай раз!" вы должны поднять свои стулья на высоту один метр от пола. Внимание, ваша задача — опустить стулья одновременно". Как правило, первый из участников, скомандовавший: "Делай два" ("три-четыре" или "опустили"), является лидером-организатором. Если стулья опускаются хаотично и неорганизованно, без команды, ведущий должен снова скомандовать: "Делай раз!"

Игры-минутки

"Есть Контакт"

Один из игроков загадывает слово и говорит на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово. Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы "л". Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву "л" и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: "Это есть ночью на небе". Кто догадался, говорит "контакт" и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 5 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву "л". Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например, буква "а" и тогда образуется слог "ла". Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давая характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придется подбирать

новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

"Себе – соседу"

Участники встают в игру. Один водит, находится в кругу. Участники круга левую руку держат ладонью вверх, правую – соединяя все пальцы, как бы для того, чтобы посолить, держат концами пальцев вниз, как раз здесь находится монетка. Монетка передается по кругу правой рукой одного участника в левую руку другого участника, который стоит справа от первого. Все участники круга повторяют движение передачи монетки вне зависимости есть она у них или нет. Каждый участник правой рукой сначала дотрагивается до своей левой со словом "себе", а потом до левой руки соседа имитируя передачу монеты со словом "соседу". Все хором произносят слова: "себе – соседу" и одновременно повторяют движения, имитирующие передачу монеты. Участник в кругу закрывает глаза и поворачивается вокруг своей оси, чтобы не видеть, где находится монетка, а когда она уже передается по кругу, ему нужно "поймать" монетку и тот, у кого окажется она, встает в круг на место водящего.

"Шла собака"

Участники встают в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочередно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход — хлопок по левой руке соседа слева. Слова следующие: "Шла-собака-по-роялю-и-нажала-ноту"-название любой ноты (до, ре, ми, фа, соль, ля, си). Тот человек, кому выпало назвать "ноту", называет вслух любую и делает хлопок. Затем все поочередно называют ноты, делая каждый раз хлопок. Задача игрока, на которого "выпадает" выбранная нота, быстро убрать руку – тем самым увернувшись от хлопка.

"Пиф-паф"

Все игроки встают в круг. Игроков должно быть не менее 6-7 человек. Сначала ведущий называет имя любого игрока. Названный должен присесть. А его соседи справа и слева начинают дуэль. Ее принцип очень прост. Надо вытянуть руку в виде пистолета в сторону противника и сказать: "Пиф-Паф". Проигрывает тот, кто сделает это чуть позже своего противника или вместо "Пиф-Паф" скажет, например, "Птыж" (что случается очень часто). Если человек, имя которого назвали, вовремя не присел, то он выбывает, т.к. он оказывается между двумя стреляющими. Проигравший выходит из круга. Выигравший поединок называет чье-нибудь имя и все повторяется. Нельзя называть имена своих соседей. Победители - двое оставшихся в круге.

"Муха и бобер"

Все участники стоят в кругу. Ведущий говорит игрокам, что в комнате летает муха. Чтобы ей помочь пролететь, нужно хлопнуть руками по очереди. Кто хлопнет позже или раньше, тот делает ей больно и она не сможет летать. Ведущий показывает в какую сторону она полетела, ребята должны очень быстро хлопнуть руками. После этого он говорит, что в комнате еще находится и бобер, которому очень нужно пробежать по кругу. И чтобы ему помочь, нужно очень высоко подпрыгивать. Ведущий показывает, куда пообжал бобер, и ребята начинают по очереди подпрыгивать. После этого ведущий говорит, что муха и бобер решили пробежать одновременно и запускает их в разные стороны, ребята должны не запутаться.

Задание: Изучаем игры, проигрываем с о своими сестрами и братьями. Записываем интересные в Дневник вожатого.

По ссылке можно **посмотреть** практические игры:

https://www.youtube.com/watch?v=fCIZ8bXSWK4&list=PLo8MPfAQPMNzvfmsIFdJh4_hjyKjNjgTI&index=4

https://www.youtube.com/watch?v=INq-KDGnoiA&list=PLo8MPfAQPMNZvfmsIFdJh4_hjyKjNjgTI&index=1

https://www.youtube.com/watch?v=IfFGVaHJmGc&list=PLo8MPfAQPMNZvfmsIFdJh4_hjyKjNjgTI&index=6