**М.А Самохвалова**

**Методическая разработка:**

***«Игровые методы и приемы»***



Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр развития творчества детей и юношества»

**Методическая разработка:**

**«Игра - как средство формирования и сплочения коллектива»**

**Возраст учащихся:** средний, старший школьный возраст

**Автор:**

Самохвалова Марина Алексеевна,

 педагог-организатор

МБУ ДО ЦРТДЮ

Киселевского городского округа

Киселевский городской округ, 2022

**Содержание**

Пояснительная записка…………………………………………………………...4

Игра, ее понятия и сущность……...…………………...…………………………7

1.1 Определение игры…………………………………………………….………7

* 1. Сущность и особенности игры……………….………………………………7
	2. Проблема игры ………………………….……………………………............8

1.4 Теория игровой деятельности ……………………………………………...10

Разработка и апробация комплекса игр………………………………….....….18

2.1. Игры на знакомство………………………………….........................……..18

2.2. Игры на командообразование и нахождение лидеров в детском коллективе………………………………………………………………………..22
2.3. Игры на развитие межличностных взаимодействий.……………………..27
2.4. Игры на сплочение коллектива…………….….…………………………...37
2.5. Игры развлечения……………………………..…………………………….47

Заключение……………………………………………………………….………55

Список литературы………………………………………………………………56

**Пояснительная записка**

Когда дети приходят к педагогу, главная задача из разных ребят создать сплоченных коллектив. Одно из средств создания сплоченного коллектива – это использование разных игр.

Игра занимает особое место в жизни и деятельности детей, позволяет включиться в общение, дает возможность научиться проигрывать сложные жизненные ситуации, с которыми в будущем предстоит столкнуться. Посредством игры создается коллектив, через игру выстраиваются правила поведения и взаимоотношения в коллективе. Игры развивают творческие способности, воображение, дарят радость общения, игра является отличным инструментом для педагога в работе с детским коллективом и главное - научиться этим инструментом пользоваться.

Игровая деятельность позволяет раскрыться порой ещё нереализованные способности и задатки личности ребёнка, помогает расширить границы для проявления творчества, причём происходит это легко и непринуждённо.

Педагогам известно огромное значение игры в развитии ребёнка. К сожалению, сегодня в сфере досуга преобладают порой разрушающие объекты, созданные западной индустрией развлечения, портящие психику детей, делающие их жестокими, бесчеловечными. Многие дети не умеют нормально общаться друг с другом, поэтому в детской среде часто возникают конфликтные ситуации. Педагоги общаются с детьми изо дня в день, и напрямую сталкиваются с этой проблемой. Но, положение может исправить правильно организованный досуг, основанный на коллективных играх. Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях.

Игра – это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни.

 Игра занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания. Ребенку нужна активная деятельность, способствующая повышению его жизненного тонуса, удовлетворяющая его интересы, социальные потребности.

Подводя итог вышесказанному, можно выделить целый ряд развивающих и воспитательных функций игры, то есть игру можно рассматривать как: важнейший вид самостоятельной деятельности детей, позволяющей ребёнку самореализоваться и самоутвердиться; фактор, формирующий внутренний мир ребёнка, способствующий его психологическому и нравственному развитию; метод организации и сплочение коллектива; эффективное средство формирования интереса к коллективной деятельности; сферу общения; способ формирования творческой и социально активной личности.

Методическая разработка обусловлена тем, что она предоставляет педагогам возможность при использовании данных игр создать сплоченный коллектив, этим и обусловлена **актуальность**.

Педагогическая целесообразность в том, что данная методическая разработка 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

Данные игры апробированы и активно используются в Муниципальном бюджетном учреждении дополнительного образования «Центре развития творчества детей и юношества» Киселевского городского округа. Данная методическая разработка содержит подборку игр, которые могут использовать в своей работе педагоги-организаторы, классные руководители школ, педагоги дополнительного образования детей, а также вожатые.

**Цель работы:** создавать условия для формирования личности ребенка и сплочения коллектива посредством игры.

**Задачи:**

- ознакомиться с теорией понятия «игры»;

- рассмотреть игру как средство формирования коллектива;

- разработать комплекс игр для сплочения коллектива.

**1. Игра, её понятие и сущность**

**1.1. Определение игры**

Что же такое игра? Прежде всего, игра, поскольку речь идет об играх человека и ребенка– это осмысленная деятельность, т. е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива.

Игра-это деятельность, она является выражением определенного отношения личности к окружающей действительности.

Игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир. Суть человеческой игры – в способности, отображая, преображать действительность. В игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир, в этом основное, центральное и самое общее значение игры

**1.2. Сущность и особенности игры**

Первое положение, определяющее сущность игры, состоит в том, что мотивы игры заключаются в многообразных переживаниях, значимых для играющего сторон действительности. Игра, как и всякая неигровая человеческая деятельность, мотивируется отношением к значимым для индивида целям.

В игре совершаются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование.

Вторая – характерная – особенность игры заключается в том, что игровое действие реализует многообразные мотивы человеческой деятельности, не будучи связанным, в осуществлении вытекающих из них целей теми средствами или способами действия, которыми эти действия осуществляются в неигровом практическом плане.

Игра является деятельностью, в которой разрешается противоречие между быстрым ростом потребностей и запросов ребенка, определяющим мотивацию его деятельности, и ограниченностью его оперативных возможностей. Игра - способ реализации потребностей и запросов ребенка в пределах его возможностей.

Следующая, внешне наиболее бросающаяся в глаза отличительная особенность игры, в действительности производная от вышеуказанных внутренних особенностей игровой деятельности, – возможность, являющаяся для ребенка и необходимостью, замещать в пределах, определяемых смыслом игры, предметы, функционирующие в соответствующем неигровом практическом действии, другими, способными служить для выполнения игрового действия (палка – лошадь, стул – автомобиль и т.д.). Способность к творческому преобразованию действительности впервые формируется в игре.

В этой способности заключается основное значение игры.

Значит ли это, что игра, переходя в воображаемую ситуацию, является отходом от реальности? И да, и нет. В игре есть отлет от действительности, но есть и проникновение в нее. Поэтому в ней нет ухода, нет бегства от действительности в будто бы особый, мнимый, фиктивный, нереальный мир. Все, чем игра живет, и что она воплощает в действии, она черпает из действительности. Игра выходит за пределы одной ситуации, отвлекается от одних сторон действительности, с тем, чтобы еще глубже выявить другие

**1.3. Проблема игры**

Проблема игры возникла как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей в силу многих тенденций религиозного социально-экономического и культурного развития общества.

На разных стадиях эволюции социальный по содержанию и по форме феномен игры развивался на всем протяжении человеческой истории и приобретал различные качества и особый общественно-культурный смысл.

Не вызывает сомнения, что многие игры, особенно народные, обрядовые, праздничные, возникли из религиозных языческих актов.

Игры долгое время являлись инструментом воздействия на ход исторических событий в обществе и природе, посредником между людьми и божествами.

Проблема игры издавна привлекала к себе внимание исследователей.

В отечественной педагогике и психологии серьезно разрабатывали теорию игры К.Д.Ушинский, П.П.Блонский, Г.В.Плеханов, С.Л.Рубинштейн, Л.С.Выготский, Н.К.Крупская, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Эльконин, А.С.Макаренко, М.М.Бахтин, Ф.И.Фрадкина, Л.С.Славина, Е.А.Флерина, В.А.Сухомлинский, Ю.П.Азаров, В.С.Мухина, О.С.Газман и др.

Основные научные подходы к объяснению причинности появления игры, следующие:

- теория избытка нервных сил (Г.Спенсер, Г.Шурц);

- теория инстинктивности, функции упражнения (К.Гросс, В.Штерн);

- теория функционального удовольствия, реализация врожденных влечений (К.Бюлер, З.Фрейд, А.Аддер);

- теория религиозного начала (Хейзинга, Всеволодский-Гернгросс, Бахтин, Соколов и др.);

- теория отдыха в игре (Штейнталь, Шалер, Патрик, Лацарус, Валдон);

- теория духовного развития ребенка в игре (Ушинский, Пиаже, Макаренко, Левин, Выготский, Сухомлинский, Эльконин);

- теория воздействия на мир через игру (Рубинштейн, Леонтьев);

- связь игры с искусством и эстетической культурой (Платон, Шиллер);

- труд как источник появления игры (Вундт, Плеханов, Лафарг и др.);

- теория абсолютизации культурного значения игры (Хейзинга, Ортега-и-Гассет, Лем)

**1.4 Теория игровой деятельности**

По мнению психолога Адлера, в игре подросток пытается заглушить и устранить свое чувство неполноценности и несамостоятельности. В играх дети вступают в такие отношения, которые в других условиях им недоступны. Это отношения взаимного контроля, соподчинения, взаимной помощи. Игра рассматривается как форма организации детской жизни. Через игру и в игре постепенно готовится сознание ребенка к предстоящим изменениям условий жизни, отношений со сверстниками и с взрослыми. В игре формируются такие качества, как самостоятельность, инициативность, организованность, развиваются творческие способности, умение работать коллективно. Всё это крайне важно в будущем. Игра является и первой школой воли ребенка. Именно в игре первоначально проявляется способность добровольно, по собственной инициативе подчиниться различным требованиям.

**Игра как средство воспитания детей**

Значение игры в воспитании ребенка рассматривается во многих педагогических системах прошлого и настоящего. Большинство педагогов расценивают игру как серьезную и нужную для ребенка деятельность.

В истории зарубежной и русской педагогической науки сложилось два направления использования игры в воспитании детей:

1)для всестороннего гармоничного развития;

2) в узко дидактических целях.

Ярким представителем первого направления был великий чешский педагог - Я.А.Коменский. Он считал игру необходимой формой деятельности ребенка, отвечающей его природе и склонностям: игра – серьезная умственная деятельность, в которой развиваются все виды способностей ребенка; в игре расширяется и обогащается круг представлений об окружающем мире, развивается речь; в совместных играх ребенок сближается со сверстниками.

Дидактическое направление использования игры получило развитие в XVIII в. у педагогов - филантропистов (И.С.Базедов, Х.Г.Зальцман и др.) стремились сделать обучение детей занимательным, отвечающим их возрастным особенностям, филантрописты использовали разнообразные игры.

К.Д.Ушинский указал зависимость содержания детских игр от социального окружения. Он утверждал, что игры не проходят для ребенка бесследно: они могут определить характер и поведение человека в обществе

Изучение теории игры в целом и игровых педагогических технологий в частности позволило выдвинуть гипотезу о возможности использования игровых технологий как средств формирования сплоченного коллектива.

**Классификация и виды игр**

Сложность классификации игр также в том, что они отличаются одна от другой не только формальной моделью, набором правил, количественных показателей, но, прежде всего целями. Игры с одинаковыми правилами, информационной базой могут быть весьма разными, так как используются в разных целях: в одном случае – для анализа функционирования системы, в другом – для обучения учащихся, в третьем – в качестве тренинга для принятия решений в моделируемых ситуациях, в четвертом – для развлечения и т.д.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

1) свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата (процедурное удовольствие);

2) творческий, значительно импровизационный, очень активный характер этой деятельности ("поле творчества");

3) эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, "эмоциональное напряжение");

4) наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Каждый блок или вид игр следует различать (что и делается на практике) по следующим принципиальным внешним и внутренним признакам (показателям, приметам, знакам, признаниям).

К внешним признакам игры мы относим ее содержание, форму, место проведения, состав и количество участников, степень регулирования и управления, наличие аксессуаров.

К внутренним признакам игры относят способности индивида к игре и в игре: обособление, воображение, подражание, состязательность, перенесение, повторение, слияние с природой, импровизация, имитация, риск, интенсивность поведения в игре, и т.п.

Можно выделить в самостоятельные типовые группы следующие игры:

детские игры всех видов; игры-празднества, игровые праздники; игровой фольклор; театральные игровые действа; игровые тренинги и упражнения; игровые анкеты, вопросники, тесты; эстрадные игровые импровизации; соревнования, состязания, противоборства, соперничества, конкурсы, эстафеты, старты; свадебные обряды, игровые обычаи; мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады; игровые аукционы и т.д.

Игры детей отличаются большим разнообразием. Они различны по содержанию и организации, правилам, характеру проявлению детей, по воздействию на ребенка, по видам используемых предметов, происхождению и т.д. Все это чрезвычайно затрудняет классификацию детских игр, однако для правильного руководства играми группировка их необходима.

Наибольшее распространение в педагогике имеет деление игр на две большие группы: творческие игры и игры с правилами.

Содержание творческих игр дети придумывают сами, отражая в них свои впечатления, свое понимание окружающего и отношение к нему.

Игры с правилами создаются и вносятся в жизнь детей взрослыми. В зависимости от сложности содержания и правил, они предназначаются для детей разного возраста.

В свою очередь, обе группы игр имеют свои разновидности. Группу творческих игр составляют сюжетно-ролевые игры (это основной вид творческих игр), строительно-конструктивные, игры-драматизации.

Игры с готовым содержанием и правилами по своему воспитательному воздействию условно подразделяются на игры дидактические, в которых, прежде всего, развивается умственная деятельность детей, углубляются и расширяются их знания; игры подвижные, в которых совершенствуются различные движения; игры музыкальные, развивающие музыкальные способности. Различают также игры-развлечения, игры-забавы.

**Влияние игры на развитие и формирование личности ребёнка**

Когда ребенок играет ту или иную роль, он не просто фиктивно переносится в чужую личность; принимая на себя роль и входя в нее, он расширяет, обогащает, углубляет свою собственную личность. На этом отношении личности ребенка к его роли основывается значение игры для развития не только воображения, мышления, воли, но и личности ребенка в целом. Как известно, само слово “личность” (по-латыни persona), заимствованное римлянами у этрусков, первоначально означало “роль” (и до того – маску актера); римлянами оно употреблялось для обозначения общественной функции лица (persona patris, regis, accusatoris).Личность и её роль в жизни теснейшим образом взаимосвязаны; и в игре через роли, которые ребенок на себя принимает, формируется и развивается его личность, он сам .Теснейшим образом связана с развитием личности, и именно в период её особенно интенсивного развития – в детстве – она приобретает особое значение. В подростковом возрасте игра является тем видом деятельности, в которой формируется его личность. Игра – первая деятельность, которой принадлежит особенно значительная роль в развитии личности, в формировании её свойств и обогащении её внутреннего содержания, морально-волевых качеств. В процессе развития обычно личную значимость и привлекательность приобретают, прежде всего, те действия и те проявления личности, которые, став доступными, еще не стали повседневными. Именно новые, только народившиеся и еще не укрепившиеся как нечто привычное приобретения развития по преимуществу входят в игру. Войдя в игру и раз за разом совершаясь в ней, соответствующие действия закрепляются; играя, подросток все лучше овладевает ими: игра становится для него своеобразной школой жизни. В результате он в процессе игры развивается и получает подготовку к дальнейшей деятельности. Он играет потому, что развивается, и развивается потому, что играет. Игра – практика развития. В игре формируются все стороны личности ребенка, происходят значительные изменения в его психике, подготавливающие переход к новой, более высокой стадии развития. Различные формы серьезной деятельности взрослых служат образцами, которые воспроизводятся в игровой деятельности детей. Игры органически связаны со всей культурой народа; свое содержание они черпают из труда и быта окружающих. Игра подготовляет подрастающее поколение к продолжению дела старшего поколения, формируя, развивая в нем способности и качества, необходимые для той деятельности, которую им в будущем предстоит выполнять. В игре проявляются и удовлетворяются первые человеческие потребности и интересы ребенка; проявляясь, они в ней вместе с тем и формируются. В игре формируются все стороны психики учащегося. В игре у подростка формируется воображение, которое заключает в себе и отлет от действительности, и проникновение в нее. Способности к преобразованию действительности в образе и преобразованию ее в действии, ее изменению закладываются и подготовляются в игровом действии; в игре прокладывается путь от чувства к организованному действию и от действия к чувству; словом, в игре, как в фокусе, собираются, в ней проявляются и через нее формируются все стороны психической жизни личности; в ролях, которые ребенок, играя, на себя принимает, расширяется, обогащается, углубляется сама личность учащегося.

В игре ребенок начинает чувствовать себя членом коллектива, справедливо оценивать действия и поступки своих товарищей и свои собственные. Нравственные качества, сформированные в игре, влияют на поведение ребенка в жизни, в то же время навыки, сложившиеся в процессе повседневного общения детей друг с другом и со взрослыми, получают дальнейшее развитие в игре.

Игра – важное средство умственного воспитания ребенка. Знания, полученные в детском саду и дома, находят в игре практическое применение и развитие. Воспроизводя различные события жизни, эпизоды из сказок и рассказов, ребенок размышляет над тем, что видел, о чем ему читали и говорили; смысл многих явлениях, их значение становится для него более понятными.

В игре умственная активность детей всегда связана с работой воображения; нужно найти себе роль, представить себе, как действует человек, которому хочется подражать, что он говорит. Воображение проявляется и развивается также в поиске средств для выполнения задуманного; прежде чем отправиться в полет, необходимо соорудить самолёт; для магазина надо подобрать подходящие товары, а если их не хватает, - изготовить самому.

Так в игре развиваются творческие способности. Интересные игры создают бодрое, радостное настроение, делают жизнь детей полной, удовлетворяют их потребность в активной деятельности. В игре все стороны детской личности формируются в единстве и взаимодействии. Большинство игр отражает труд взрослых; дети подражают домашним делам мамы и бабушки, работе воспитателя, врача, учителя шофера, летчика, космонавта.

Следовательно, в играх воспитывается уважение ко всякому труду, полезному для общества, утверждается стремление самим принимать в нем участие. «Чем же все-таки отличается игра от работы? …Работа есть участие человека в общественном производстве, в создании материальных, культурных, иначе говоря, социальных ценностей. Игра не преследует таких целей, к общественным целям она не имеет прямого отношения, но к ним отношение косвенное, она приучает человека к тем физическим и психическим усилиям, которые необходимы для работы». В игре формируются моральные качества; ответственность перед коллективом за порученное дело, чувство товарищества и дружбы, согласование действий при достижении общей цели, умение справедливо разрешать спорные вопросы. Наблюдая поведение ребенка в игре, можно судить о взаимоотношениях взрослых в семье, об их обращении с детьми. Эти игры помогают воспитывать у детей уважение к родителям, к старшим, желание заботиться о малышах. Таким образом, через игру закрепляется и углубляется интерес детей к разным профессиям, воспитывается уважение к труду.

Многочисленные наблюдения показывают, что выбор игры определяется силой переживаний ребенка. Он испытывает потребность отражать в игре и повседневные впечатления, связанные с теми чувствами, которые он питает к близким людям, и необычные события, которые привлекают его своей новизной Организация игрового коллектива и становление в этом коллективе личности каждого ребенка – один из важнейших и очень сложных вопросов педагогики детского возраста. Развитие детского творчества и игрового замысла. Первоначальные ростки творчества могут появиться в различной деятельности детей, если для этого созданы необходимые условия. От воспитания зависит успешное развитие таких качеств, которые в будущем обеспечат участие ребенка в творческом труде.

Глубокий и сложный процесс преобразования и усвоения жизненных впечатлений происходит в играх. Творческое начало проявляется и в замысле – выборе темы игры, рисунка, в нахождении способов осуществления задуманного, и в том, что дети не копируют увиденное, а с большой искренностью и непосредственностью, не заботясь о зрителях и слушателях, передают свое отношение к изображаемому, свои мысли и чувства. В отличие от взрослых дети не способны во всех деталях обдумать предстоящую работу или игру, они намечают лишь общий план, который реализуется в процессе деятельности. Творческое воображение ребенка особенно ярко проявляется и развивается в игре, конкретизируясь в целенаправленном игровом замысле.

Таким образом, в играх замысел получает значительное развитие – от случайно, по ассоциации возникающей цели до сознательно задуманной темы игры, от подражания действиям того или иного человека до передачи его переживаний, чувств. В игре дети часто проявляются эмоции, которые в жизни еще недоступны им. Испытывает ли ребенок эти чувства или только изображает их? Какое влияние оказывают они на формирование его морального облика?

Игровое творчество развивается под влиянием воспитания и обучения, уровень его зависит от приобретенных знаний и привитых умений, от сформированных интересов ребенка. Кроме того, в игре с особой силой проявляются индивидуальные особенности детей, также влияющие на развитие творческого замысла. Таким образом, игре принадлежит большая роль в жизни и развитии детей. В игровой деятельности формируются многие положительные качества детей, интерес и готовность к саморазвитию, развиваются его познавательные способности. Игра важна и для подготовки ребенка к будущему, и для того чтобы сделать его настоящую жизнь полной и счастливой.

**2.Разработка и апробация комплекса игр
2.1. Игры на знакомство**

 *Подобные игры могут проводиться с аудиторией, в которой собраны незнакомые или мало знакомые друг с другом дети.*

*Через выполнение игровых заданий происходит знакомство и наиболее тесное общение участников игр друг с другом, устанавливаются контакты между ними. В ходе игр на знакомство дети раскрепощаются, становятся свободнее, появляется всеобщий положительный настрой, возникает дружественная доброжелательная атмосфера. Играя, ребята получают опыт общения в совместной творческой деятельности.*

**«Здравствуй, друг»**
*Играющие*: все присутствующие, разбившись на пары.
*Суть игры*: Игровые пары создают два круга: внешний и внутренний. Участники кругов стоят лицом друг к другу и повторяют за руководителем фразы, сопровождаемые определёнными жестами и мимикой:

- Здравствуй, друг! (здороваются за руку)

- Как ты тут? (хлопают друг друга по плечу)

- Ты пропал! (разводят разочарованно руками)

- Я скучал! (гладят друг друга по плечу)

- Ты пришёл! (широко разводят руками)

- Хорошо!!! (обнимаются).

После того, как все фразы произнесены и обыграны, внешний круг игроков делает шаг в сторону, таким образом, меняясь партнёрами (внутренний круг игроков стоит на месте). Игра повторяется сначала. Пары меняются партнёрами до тех пор, пока не вернутся в исходное положение кругов перед началом игры.

*Игра учит:* раскрепощаться, способствует положительному настрою, хорошему настроению, объединяет игроков.

**«Я люблю…»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: 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.)
*Игра учит:* умению общаться одновременно с большим количеством людей, помогает игрокам сблизиться и больше узнать друг о друге.

**«Вот я какой!»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: 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.
**«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.
*Игра учит:* умению сравнивать и оценивать себя и других, находить единомышленников, способствует сближению коллектива.

**«Кюри - кюри»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: Все участники закрывают глаза. Руководитель рассредоточивает всех участников в разные точки игрового поля и выбирает одного человека – Кюри, который открывает глаза. Кюри не должен двигаться и говорить. По команде руководителя все начинают хаотичное движение по игровому полю с закрытыми глазами и, прикоснувшись к кому-нибудь произносить «Кюри-кюри». Если ему отвечают тем же, значит, он должен искать дальше, если ему не отвечают, значит, это Кюри. Этот человек хватает Кюри за руку, открывает глаза и становится рядом с Кюри. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не найдут Кюри.
*Игра учит:* умению доверять партнёрам, играть честно, по правилам; позволяет развить дружеские отношения между игроками.

**«В чём я хорош»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Подготовительный этап:* подготовьте одинаковые листы бумаги, цветные карандаши, краски, фломастеры, маркеры, ножницы для каждого игрока.
*Суть игры*: Все участники игры выполняют задание руководителя: «Прошу вас нарисовать на данных вам листочках то, в чём вы себя считаете лучшими, (это может быть умение шутить, знакомиться, танцевать, читать книги, играть на гитаре и т.п.). Наклон листа, его положение в пространстве вы определяете сами: рисунок может быть в виде ромба, треугольника, квадрата, круга, выполнен в технике оригами». На выполнение задания отводится 15-20 минут. После того, как все завершили, каждый участник объясняет смысл нарисованного, расшифровывая детали рисунка.
*Игра учит:*осмыслению своего внутреннего «Я», своего внутреннего мира; более близко знакомиться с остальными игроками, искореняет излишнюю застенчивость детей.

**«Встань в круг»**
*Играющие*: все присутствующие, разделившись на несколько команд.
*Суть игры*: На игровом поле чертятся круги по количеству команд. Все участники имеют свои номера. По команде руководителя участники закрывают глаза. Руководитель и его помощники расставляют в кругах определённые номера и меняют всех игроков местами. По сигналу, открыв глаза, члены каждой команды должны как можно быстрее найти свой круг с номером.
*Игра учит:* коллективизму, взаимопомощи, товариществу, дружбе.
**«Снежный ком»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: Участники рассаживаются в круг так, чтобы каждого было видно. Первый игрок называет своё имя, а рядом сидящий должен произнести имя своего соседа (первого игрока) и своё. Следующий игрок называет имя первого, второго игрока и своё и т.д. Игра заканчивается тогда, когда будут названы имена всех присутствующих.
*Игра учит:* общению, развивает зрительную и слуховую память; раскрепощает игроков.
**«Машины»**
*Играющие*: все присутствующие, разбившись на пары: «водитель» и «машина».
*Суть игры*: Пары игроков выстраиваются в круг на игровом поле. По команде руководителя «машины» закрывают глаза и начинают хаотичное движение по игровому полю, а «водители» в это время должны управлять «машинами» так, чтобы те не столкнулись. Через некоторое время «водители» и «машины» в паре меняются местами.
*Игра учит:* умению доверять партнёру, снимает напряжение, сближает игроков.

**«Верёвочка»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: Два человека натягивают верёвку. Остальные участники выстраиваются в колонну и, держась за руки, поочерёдно переходят **через** верёвку. Следующее задание колонне: поочерёдно пройти **под** верёвочкой. Уровень верёвки над полом постоянно меняется. Руки игрокам в колонне расцеплять нельзя.
*Игра учит:* дружбе, взаимопомощи, умению выполнять задание коллективно, слаженно.

**2.2 Игры на командообразование и нахождение** **лидеров в детском коллективе**
*Как правило, работа ведётся с подростками – представителями органов детского самоуправления, а также с детьми, занимающими активную деятельную позицию. Чаще всего, это инициативные, общительные ребята, обладающие хорошими организаторскими навыками. Зачастую многие из них состоят в детских и молодёжных объединениях, являются школьным активом. Цель работы с такими подростками – обогащение и пополнение лидерского опыта, получение новых знаний и умений, формирование активной лидерской позиции.*
***Задачи игр на командообразование и нахождение лидеров в детском коллективе:***
*- выявить в ходе игры первичный уровень знания подростком собственного лидерского потенциала;*

*- создать условия для реализации лидерского потенциала подростка посредством игры;*
*- дать первичные знания форм работы в коллективе и основ формирования команды единомышленников.*

**«Костюм идеального лидера»**
*Играющие*: все присутствующие, разбившись на четыре небольшие группы.
*Подготовительный этап:* подготовьте раздаточные материалы для каждой группы: краски, фломастеры, маркеры, цветную бумагу, цветной картон, клей, цветные журналы и т.д.
*Суть игры*: Всем группам игроков даётся задание: изобразить на человеке, на которого предварительно надевается лист ватмана костюм идеального лидера, так как они себе его представляют. Необходимо в любой свободной творческой форме отобразить абсолютно все качества и черты характера, присущие, по их мнению, действительно идеальному лидеру.

После того, как все команды закончат изображать костюм своего лидера, один или несколько представителей от каждой команды должны рассказать о своём лидере, объяснить, какое качество здесь изображено и почему они считают, что идеальный лидер должен обладать именно этим качеством.
*Игра учит:* работать в группах согласованно, сообща; уметь правильно распределять обязанности между членами коллектива; помогает выявить явных лидеров.

**«Фигуры»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: Участники становятся в круг. Внутри круга натягивается верёвка, за которую все держатся руками. Руководитель объясняет, что необходимо, закрыв глаза, построиться квадратом (треугольником, ромбом, овалом), используя только устные переговоры. Во время игры глаза игрокам открывать нельзя.
*Игра учит:*организаторским навыкам, развивает воображение и внимательность, может выступать показателем сплочённости группы.
**«Переговоры»**
*Играющие*: все присутствующие, разбившись на пары.
*Суть игры*: Пары встают спиной друг к другу (игроки в парах не знают, кто стоит у них за спиной). Руководитель объясняет, что каждая пара должна договориться и определить место, время и цель встречи, которая должна состояться через несколько минут в пределах игрового поля. Участникам запрещается оборачиваться. После этого руководитель отдаёт команды: «Всем закрыть глаза!», «Разойтись!», «Открыть глаза!». Игроки должны найти свою пару.
*Игра учит:* развивает навыки коммуникативного общения, выявляет лидеров в каждой паре.
**«Почувствуй и пойми»**
*Играющие*: все присутствующие, разбившись на пары.
*Подготовительный этап:* подготовьте по два фломастера для каждой пары игроков.
*Суть игры*: Играющие встают парами лицом друг к другу и берут закрытые колпачками фломастеры указательными пальцами рук следующим образом: первый фломастер удерживается указательным пальцем правой руки первого игрока и указательным пальцем левой руки второго игрока; второй фломастер удерживается указательным пальцем левой руки первого игрока и указательным пальцем правой руки второго игрока. Руководитель объясняет, что пары должны совершать руками произвольные движения, но двигать ими так, чтобы фломастеры не упали. Через 3-4 минуты тоже самое задание выполняется с закрытыми глазами.
*Игра учит:* доверию, умению понимать партнёра без слов, оценивать и предвидеть своё и чужое поведение.

**«Я тебе рад!»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: Все играющие становятся в позу «осторожности» (глаза закрыты, руки вытянуты перед собой ладонями вперёд). По команде руководителя игроки начинают хаотичное движение по игровому полю. Задание: тому человеку, с которым столкнёшься, нужно показать, что ты ему рад. Делать это нужно молча, без слов. Можно использовать объятия, пожатие рук, похлопывание по плечу и т.п.
*Игра учит:* умению раскрепощаться, быть раскованным, снимает внутреннее напряжение перед общением, объединяет игроков.

**«Круги дружбы»**
*Играющие*: все присутствующие, разбившись на две части.
*Суть игры*: Играющие образуют два круга – внутренний и внешний. «Круги» становятся спинами друг к другу. Игроки, стоящие во внешнем круге по сигналу руководителя, начинают движение приставными шагами по часовой стрелке, а игроки, стоящие во внутреннем круге – против часовой стрелки. По команде руководителя «Стоп!» все останавливаются и каждая пара, стоящая спиной друг к другу, поворачиваются лицом, приветствует друг друга и говорит друг другу что-нибудь приятное. Например, «Здравствуйте, Вы сегодня прекрасно выглядите», «Доброе утро, как ласково сегодня светит солнце, неправда ли?»
*Игра учит:* общению, активности, доброжелательному отношению к сверстникам; помогает раскрепостить, объединить и сдружить коллектив.

**«Пойми меня»**
*Играющие*: все присутствующие, разбившись на пары.
*Подготовительный этап:* подготовьте альбомные листы и два маркера разного цвета для каждой пары игроков.
*Суть игры*: Каждая пара игроков на листе бумаги должна нарисовать рисунок. Сделать это игроки должны, не произнося ни одного слова, не сговариваясь и не обсуждая рисунок заранее. Рисуют по одному предмету или детали друг за другом: начинает один, второй продолжает, затем снова рисует первый, затем второй и т. д. Игра начинается по команде руководителя.
*Игра учит:*умению понять ход мыслей партнёра, выражать свои мысли без слов, формирует лидерские позиции.
**«Остров сокровищ»**
*Играющие*: все присутствующие, разбившись на пары.
*Подготовительный этап:* подготовьте два альбомных листа и два маркера разного цвета для каждой пары игроков.
*Суть игры*: Играющие пары садятся спиной друг к другу. Один игрок на своём листе схематично рисует карту острова сокровищ. Через 2-3 минуты второй игрок должен по его объяснениям нарисовать точную копию этой карты. Общаться можно только вербально. Поворачиваться лицом друг к другу нельзя.
*Игра учит:* умению точно и грамотно доносить информацию до слушающих, развивает навыки коммуникативного общения, выявляет лидеров в каждой паре.

**«Варианты»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Подготовительный этап:* подготовьте одинаковые листы бумаги для каждого игрока.
*Суть игры*: Играющие должны выполнить следующие инструкции руководителя: возьмите лист бумаги, закройте глаза, сложите лист пополам, оторвите верхний левый угол, сложите лист ещё раз пополам, оторвите правый нижний угол, снова сложите лист пополам, оторвите правый верхний угол. Откройте глаза, разверните лист и посмотрите, что получилось у вас и ваших товарищей.
*Игра учит:*  умению принять другого таким, какой он есть.

**2.3 Игры на развитие межличностных взаимодействий**

**Цель:** создание условия для полноценного общения детей, подростков; смоделировать такие ситуации, в которых у детей:

• *снимается страх перед самостоятельным высказы­ванием;*

• *развивается готовность принять и оказать помощь в нужной ситуации;*

• *прививается навык анализировать свои поступки и происходящие события, осознавать свое отношение к миру;*

• *формируется умение ценить свою и чужую работу;*

*закрепляется чувство радости от совместного труда и творчества.*
*Игровые занятия строятся таким образом, что каждый участник "проживает" различные ситуации, определяя свои спо­собности к лидерству, поддержке, творчеству, признанию заслуг другого, убеждению, принуждению, умению отста­ивать свою позицию и т.д. Здесь можно "узнать" себя в качестве партнера по общению, открыть в себе самые разнообразные стороны личности (и те, которые помо­гают установить контакт, и те, которые мешают этому). Одно из важнейших качеств ведущего игр на взаимо­действие состоит в готовности к импровизации.*

*Поэто­му ему стоит соблюдать следующие правила:*

***- будьте****взрослым и ребенком, будьте мудрым и не­предсказуемым;*

***- не скупитесь****на добрые слова своим воспитанникам, но и не за­искивайте перед ними;*

***- не отчаивайтесь,****если что-то получилось не так, как вы задумали;*

***- не сопротивляйтесь,****когда вдруг обнаружите, что дети хотят вас чему-то научить;*

***- не бойтесь****творить и ошибаться;*

***- не забывайте****благодарить судьбу за то, что к вам идут дети;*

***- пусть****вам будет интересно!*

***Социально-педагогические игры помогают человеку:***

• *лучше узнать себя самого, понять свое отличие от других;*

• *найти и укрепить новые средства и пути для взаимной поддерж­ки людей в групповом взаимодействии (поддерживающие слова и невербальные формы общения, предложение ситуаций, в которых люди не боятся проявить себя, имеют возможность выглядеть так, как хочется самому человеку и т. д.);*

• *развивать такие способности, которые одновременно учат и ли­дирующей роли, и роли рядового участника в ситуациях группового решения;*

• *развивать способность к открытому взаимодействию с миром, сохраняя при этом свою индивидуальность.*
**«Подарок»**
*Играющие:* два человека. Остальные "ог­раничиваются" ролью внимательных на­блюдателей.
*Суть игры:* два человека, сидя друг про­тив друга, могут в течение нескольких ми­нут дарить самые невообразимые подар­ки. Однако при этом соблюдаются следу­ющие условия: в начале каждой реплики обязательно звучит благодарность: "Спасибо, Валера (Марина, Игорь и т.д.) за подарок..."; обязательно перечисляются все уже полученные подарки, и добав­ляется новый, например, после четвертого обмена подарками мож­но услышать следующее:

— Спасибо тебе, Света! Я тебе подарил стол, ты мне подарила цветок, я тебе подарил веник, ты мне подарила посудомоечную ма­шину, я подарил тебе вечный праздник, ты мне — молодильное яб­локо, я тебе подарил земной шар, ты мне подарила остров сокро­вищ, а я тебе дарю...
*Вопросы к обсуждению:*кто первый допустил два сбоя подряд? Кто лучше удерживает ин­формацию? Кто в поисках подарков идет нетрадиционным путем?
*Игра учит:* не бояться прямого включенного контакта, умению им­провизировать, сосредоточенности и доброжелательности.
**«Воссоединение»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Подготовительный этап:* подготовьте карточки с названиями литературных произведений и именами их главных героев (вариант: историчес­кое событие и его участники и т. д.).
*Суть игры*: каждый участник получает карточку или с названием литературно­го произведения, или с именем героя. По знаку ведущего все дважды громко чи­тают то, что написано на карточках. Цель игры заключается в том, чтобы как можно скорее объединить героев с произведением (со­бытие с участниками).
*Вопросы к обсуждению:* легко ли найти "своего человека"? Что или кто мешает "воссоединению"? Какие еще задания можно было бы предложить?
*Игра учит:*умению слушать и слышать других, преодолению трудностей несмотря ни на что.
**«Поиграем?»**
*Играющие*: небольшие группы по 6-8 человек.
*Суть игры*:**в**е­дущий предлагает самые разнообразные задания:

— построиться в ряд в соответствии с алфавитом по первой букве имени;

— построиться в ряд в соответствии с алфавитом по последней букве имени (фамилии, по второй букве и т. д.);

— найти свой способ построения группы.
*Вопросы к обсуждению:***к**акая группа быстрее реагирует на задания? Какая группа нашла наибо­лее интересный способ самоклассификации? В какой группе появился явный «командир»? Кто ощущает себя «командиром», а кто «подчинённым»? и т. д.
*Игра учит:* открытому взаимодействию с окружающими, нахождению путей для взаимной поддержки в группе людей, умению проявить лидерские качества.
«**Скульпторы»**
*Играющие*: все присутствующие, разбившись по парам.
*Суть игры*:**в**е­дущий предлагает задания:

- сегодня вы — скульпторы. Как говорят ученые, самый податливый материал — это сам человек. Выберите себе пару. Перед каждым из вас та самая "глыба мрамора" (ваш друг), из которой можно вылепить очень многое. Для раз­минки сначала сотворите из "глыбы" скульптуру мыслителя. Спасибо! А те­перь — такую композицию, которой мож­но дать название "Счастливый человек", "Монстр из фильма ужасов".

Итак, скульпторы уже разогрели свое воображение и готовы со­здать совершенно оригинальное произведение, которое вы назо­вете... Прекрасно! Изменим роли: теперь "материал" станет скуль­птором, создателем и наоборот. Новые творцы могут делать со сво­ими бывшими скульптурами все что угодно. Только не забудьте на­звать ваше творение.

- новое задание: придайте своей скульптуре угрожающую позу, а затем включите себя в эту скульптурную композицию. Только обра­тите внимание: если ваш партнер — воплощение угрозы, то вы дол­жны играть роль жертвы. Приглядитесь: не напоминает ли вам эта скульптурная композиция одну из возможных жизненных (школьных, домашних и т. д.) ситуаций?

Теперь те, кто был в позе угрозы, отойдите в сторону (жертвы, оставайтесь на месте!) и посмотрите, как испуганно и жалко выгля­дят ваши "ученики". Помогите им: подстройтесь, словно защищая, обещая безопасность... Замечательно! "Жертвы", отойдите и пос­мотрите, какими бережными и заботливыми могут быть ваши "пе­дагоги" (родители и т. д.). Вернитесь к ним и в последний раз со­здайте скульптуру, которую поставят в вашей школе как педагоги­ческий символ содружества Учителя и Ученика. Всем спасибо!
*Вопросы к обсуждению:* легко ли вам далась невербальная форма взаимодей­ствия? Что было наиболее трудным? Смогли ли вы понять своего партнёра? И т. д.
*Игра учит:* умению угадывать настроение другого человека, подстраиваться и принимать пози­цию партнера, даёт возможность выплеснуть отрицательные эмоции (создавая угрожающих монстров).
**«Прогулка с компасом»**
*Играющие*: все присутствующие, разбившись по парам.

*Суть игры*: Участники разбиваются на пары, где есть ведомый ("ту­рист") и ведущий ("компас"). Каждому ведомому (он стоит впереди, а ведущий сзади, положив партнеру руки на плечи) за­вязывают глаза. Необходимо пройти все игровое поле вперед и назад, при этом "ту­рист" не может общаться с "компасом" на вербальном уровне. Ведущий (компас) движением своих рук помогает ведомому дер­жать направление, избегая препятствий — других туристов с ком­пасами.
*Вопросы к обсуждению:* опишите ощущения человека с завязанными глаза­ми, который вынужден полагаться на своего партнера. Что способ­ствовало или что мешало чувству доверия? Как ведущие помогали своим ведомым?
*Игра учит:* умению доверять партнёру, работать в паре, сообща, снимает страх перед неизвестным.
**«Гусеница»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Подготовительный этап:* подготовьте воздушными шариками — по одному на каждого учас­тника.
*Суть игры*: Участники игры должны выполнить следующее задание: надуйте шары: чем больше будет шарик, тем в дальнейшем вам бу­дет легче с ним работать. Постройтесь цепочкой, соблюдая следующие усло­вия:

• руки каждого участника лежат на плечах впередистоящего;

• воздушный шар зажат между животом одного играющего и спи­ной другого;

• дотрагиваться до воздушного шара (поправить, придержать и пр.) строго воспрещается;

• первый в цепочке участник держит свой шар на вытянутых ру­ках.

Таким образом, в единой цепи, но без помощи рук вы все должны пройти по определенному маршруту. Будьте готовы к тому, что вас ожидают разнообразные препятствия: натянутые веревки, перевер­нутые стулья, развороты в самых неожиданных местах... Ваша за­дача: пройти через все это и вернуться на исходные позиции.
*Вопросы к обсуждению:*где располагались лидеры — в начале, в се­редине или конце цепочки? Кто регулировал движение "живой гусе­ницы"? Кому и что было наиболее трудным?
*Игра учит:* доверию, умению добиться успеха общими усилиями, помогает понять, что успех всех зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных.

**«Таинственный остров»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Подготовительный этап:* подготовьте два-три листа ватманской бумаги, краски, кисточки, карандаши.
*Суть игры*: Участники игры должны выполнить следующее задание: представьте себе, что вы по­пали на необитаемый остров. Только не пугайтесь, ведь с вами волшебные крас­ки. Всё (повторяю и подчеркиваю), всё, что вы нарисуете этими красками, сразу становится реальностью: еда, одежда и пр. Итак, выбирайте свою часть остро­ва — и за дело.

Это игра с элементами диагностики. В ходе ее сразу выделяются малые группы (как правило, они совместно выбирают части острова); лидеры, которые руководят тем, что, как и где ри­совать "на острове", и непринятые, которым или не нашлось места на острове, или они сами предпочитают не втягиваться в общую деятельность.
*Задание для наблюдающего:* обратите внимание на реплики, которыми обмени­ваются участники, — приказы, просьбы, предложения? Выясните, что рисуют спасенные. Дома? Прекрасно! Дороги, машины — тоже неплохо... А есть ли на вашем острове те­атр? Библиотека? Школа, наконец? Выбор тех или иных предметов характеризует систему ценностей участников игры.
*Игра учит:*находить истинные и лож­ные, ближние и дальние ценности в нашей жизни.
**«Другое, чужое, неизвестное»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Подготовительный этап:* подготовьте кар­точки двух видов: на одних карточках обо­значены наименования (людей и предме­тов), на других — ряд вопросов. Например, наименования: лягушка, утёс, коротышка, дылда, тол­стяк, йог, помидор, чукча, китаец, человек с легким характером, че­ловек с тяжелым характером, мальчишка 12 лет, 15-летняя барыш­ня, учитель, проработавший в школе 15 лет, и т. д. Вопросы:**в**аша любимая еда? Что вы любите делать больше всего на свете? Чем вас можно рассмешить? Какими словами вас можно сделать счастливым? Печаль­ным? Злым? Гордым? Уверенным? И т. д.
*Суть игры*: Добровольцам раздаются карточки с названиями. Участники игры оповещают группу о своем наименовании. Затем им задаются вопросы, на которые они должны ответить в соответ­ствии со своим новым положением. Например, Галина получила карточку с названием "лягушка". На вопрос "Твоя любимая пища?" она уверенно отвечает: "Мухи!"
*Вопросы к обсуждению:* легко или труд­но показалось для вас прокатиться "в чужих санях"? Почему все-таки нам иногда так хочется оказаться не "в своих санках"?
*Игра учит:* умению принять иной образ жизни, как бы он ни был да­лек от нашего собственного.

**«Узнай меня!»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Подготовительный этап:* подготовьте по два листа бумаги на каждого участника, карандаши, фло­мастеры, ручки.
*Суть игры*: каждый участник рисует на од­ном листке автопортрет (можно для узна­вания подчеркнуть детали внешности, одежды и пр.), а на другом пишет не меньше 10 слов, которые по-разному характеризуют его образ жизни (например, баскетбол, при­влекательность, счастье, любит молодежную эстраду и т. д.).

Затем все листы с портретами складываются в одну стопку, а с характеристиками — в другую.
Каждый из участников наугад берет листок из любой стопки и ищет соответствующий ему в другой сто­пе. При этом желательно обосновать свой выбор.
*Вопросы к обсуждению:* что труднее: установить портретное или внутреннее сходство? Можно ли некоторые характеристики (или портреты) отнести ко многим людям? Почему — да или почему — нет? Что различает людей? Хорошо ли, что люди отличаются друг от друга? Почему — да или почему — нет?
*Игра учит:* наблюдать, анализировать, со­поставлять, для того чтобы уметь принять человека.
**«Бунтари и подданные»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: Игровое поле становится королев­ством. Выбирается король или королева. В руки ему (ей) дается символ власти: мяч. Король (или королева) неподвижны, т. е. они не могут передвигаться по полю. Остальные — бунтари — свободны в своих передвижениях. Однако король или королева имеют возможность привлекать бунтарей на свою сторону, делая их убежденными сторонниками королевской власти — подданными. Для этого королеве необходимо попасть мячом в любого из игроков. Новоявленный подданный с этих пор не может передвигаться, одна­ко он способен "отмечать" мячом новых подданных. Передача мяча осуществляется через королеву.
*Вопросы к обсуждению:* легко ли менять убеждения по мано­вению царственной руки? Что можно сделать, чтобы избежать удара мячом? Как осуществлялся процесс увеличения числа подданных? Были ли подданные-добровольцы? Как осуществлялась связь и управ­ление между сторонниками монархии? А между бунтарями? и т. д.
*Игра учит:*умению отстаивать свои интересы, не бояться проявить себя, быть активным.
**«Приём психиатра»**
*Играющие*: все присутствующие, разбившись по парам.
*Суть игры*: участники игры должны выполнить следующее задание: распределите роли — в каж­дой паре должен быть "психиатр" и "кли­ент". "Клиенту" необходимо продумать проблему, которую он собирается решить с помощью своего "психиатра". Поэтому позиция "доктора" не пассивное слушание, а ак­тивное включение в процесс решения. Поставьте стулья таким образом, чтобы при разговоре вы могли видеть лица друг друга. Теперь можете приступить к изложению и решению проблем. Начали! Затем "психиатры" должны встать на стул, в то время как "клиен­ты" продолжают сидеть. При этом обсуждение не должно преры­ваться.

(Каждый из этапов игры занимает от 3 до 5 минут)
*Вопросы к обсуждению:* когда, на ваш взгляд, процесс принятия партнера протекал более безболезненно? Что вы почувствовали в тот момент, когда оказа­лись разделены пространством в процессе контакта? Какую парал­лель вы можете провести между только что обыгранной ситуацией и ежедневной школьной жизнью?
*Игра учит:* умению находить взаимопонимание при общении с людьми, становиться на равные позиции с партнёром, находить нужную дистанцию в общении.
**«Правдивое письмо»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Подготовительный этап:* подготовьте бумагу и ручку для каждого участника.
*Суть игры*: участники игры должны выполнить следующее задание: сейчас мы займемся эписто­лярным жанром. В конце занятия каждый из нас получит по письму, в написании ко­торого примут участие все присутствую­щие. Но, прежде всего, подпишите свой лист в нижнем правом углу (имя, фами­лия — как вам захочется) и передайте его соседу справа.

У вас в руках оказался лист, на котором стоит имя вашего сосе­да. Адресуйте ему несколько слов. Что писать? Все, что вам хочет­ся сказать этому человеку: добрые слова, пожелание, признание, сомнение; это может быть и рисунок... Но ваше обращение должно уложиться в одну - две фразы. Для того, чтобы ваши слова не были прочитаны никем, кроме ад­ресата, нужно загнуть верхнюю часть листка. После этот листок пе­редается соседу справа. А вам таким же образом приходит новый лист, на котором вы можете написать короткое послание следую­щему человеку. Так продолжается до тех пор, пока вы не получите листок с вашим собственным именем и фамилией. Это письмо, сделав круг, побывало в руках каждого из участников, и каждый на­писал вам то, что, может быть, давно хотел сказать.

Ведущий советует этот лист сохранить и в трудные моменты жиз­ни заглядывать в него, чтобы вспомнить, каким "веселым", "надеж­ным", "воспитанным", "игривым" и т.д. видят тебя окружающие люди
*Вопросы к обсуждению:*чего больше – хорошего или плохого – вы написали в адрес товарищей? Какие слова друзей вам особенно пришлись по душе? Всегда ли вы писали то, что действительно чувствовали? Стали ли для вас неожиданностью высказывания в ваш адрес?
*Игра учит:*умению принять мнение других людей, снимает страх перед самостоятельным высказыванием, прививает навык анализировать полученную информацию, помогает лучше узнать самого себя.

**2.4 Игры на сплочение коллектива**
 *Данные игры и игровые задания проводятся с целью привития детям правил взаимоотношений человека с обществом, коллективом и самим собой, а также, для создание командного духа. С их помощью можно научить детей оценивать чужое и своё поведение, предвидеть его возможные последствия; замечать эмоциональное состояние других людей и в соответствии с ним строить общение; научить контролировать и объективно оценивать свои эмоции, чувства, свои проступки, свою работу; выявить творческие и коммуникативные качества в каждом ребенке; развивать воображение, нестандартное мышлени (способность находить нестандартные решения);* *воспитывать дружеское отношение друг к другу.*

**«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.
**«Острова»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Подготовительный этап:* подготовьте отдельные листы газеты для каждого участника, магнитофон, соответствующие музыкальные записи.
*Суть игры*: Каждому игроку раздаётся по одному листу газеты, которые кладутся на пол. Каждый встаёт на свой лист и танцует под музыку, не сходя с газетного листа. Через 1,5 - 2 минуты руководитель забирает пять листов. Тот, кто остался без листа, должен попроситься к другому.
*Игра учит:* толерантности, пониманию, отзывчивости, коллективизму.
**«Гражданская оборона»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: Руководитель сообщает игрокам «Нам грозит опасность!» и ставит задачу объединиться и защитить слабых. «Слабые» должны находиться в центре круга, сильные - снаружи.
*Игра учит:* реально оценивать свои силы и возможности, умению ориентироваться в конкретной ситуации и действовать сообща.
**«Паровозики»**
*Играющие*: все присутствующие, разбившись на группы по 8-10 человек – «паровозики».
*Суть игры*: Каждая группа игроков встаёт в шеренгу в затылок друг другу, руки на согнутых локтях впереди стоящего. Руководитель объясняет, что каждый «паровозик» должен пройти определённый маршрут, не «рассыпаясь» и не размыкая рук. Через несколько минут маршруты меняются.
Игра строится таким образом, чтобы каждый участник смог побывать вначале «паровозика», затем в середине, затем в конце.
*Главный вопрос к обсуждению:*где вам было комфортнее: вначале «паровозика», в середине или в конце? (Обычно, тем, кому бывает комфортнее в конце «паровозика» – это ребята с потенциалом руководителей, тем, кому бывает комфортнее в середине – «исполнители» и те, кому бывает комфортнее в начале – «рискованные исполнители»).
**«Змейка»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: Играющие выстраиваются в колонну, каждый держится за пояс впереди стоящего. Последний человек в команде – «хвост», а первый – «голова». Задача «головы» – поймать «хвост», а «хвоста» – убежать от «головы». При этом «тело» не должно распадаться. Когда «голова» поймает «хвост», последний игрок становится «головой», а предпоследний становится «хвостом», либо выбирают новую «голову» и «хвост».
*Игра учит:*действовать единой командой, уметь прислушиваться к мнению других, уметь прийти на помощь в нужный момент.
**«Ровный строй»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: Игроки выстраиваются в шеренгу нога к ноге. Задача игроков состоит в том, чтобы пройти определённый участок игрового поля любым способом, но, не разъединив ноги. Как только кто-нибудь разъединяет ноги, вся шеренга начинает движение сначала.
*Игра учит:*выполнять задания коллективно, сплочённо, дружно и слаженно.
**«Домики»**
*Играющие*: все присутствующие, разбившись на группы по три человека: двое – «домик» и один - «житель».
*Суть игры*: Выбирается один игрок – ведущий, цель которого стать либо «домиком», либо «жителем» посредством трёх команд:
Команда «Домики!» - игроки-«домики» оставляют своих «жильцов» и ищут новых;
Команда «Жители!» - игроки- «жители» выбегают из «домиков» и ищут себе новые;
Команда «Землетрясение!» - все игроки-«домики» распадаются и вместе с игроками- «жителями», двигаясь беспорядочно, либо создают «домик», либо становятся «жителями».
Тот, кто остаётся один, становится ведущим.
*Игра учит:*умению идти на контакт с незнакомыми или малознакомыми сверстниками, способности предвидеть действия членов коллектива.
**«Два берега»**
*Играющие*: все присутствующие, разбившись на три команды: два «берега» и «река».
*Суть игры*: Команды выстраиваются параллельно – «берег» - «река» - «берег».Правый «берег» решает, что сказать левому (слово или словосочетание) и по команде руководителя начинает передавать сообщение (громко произносит вслух). Задача «реки» – не дать услышать левому «берегу», то, что хочет сказать правый. (Можно кричать, топать, махать руками). Левый «берег» должен услышать то, что хочет сказать правый. Как только левый «берег» понял и услышал сообщение, команды меняются ролями.
*Игра учит:*оценивать чужое и своё поведение, предвидеть его возможные последствия, действовать единым коллективом.
**«Картошка»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: Выбирается один «фермер», а все остальные участники – «картофелины». Вся «картошка» собирается в кучу, крепко держась друг за друга. Задача «фермера» - «выкопать» (выдернуть) весь «урожай», а «картофелинам» нужно не отдавать собратьев в руки «фермера». Как только кого-нибудь из «картофелин» выдёргивают, он тоже становится «фермером» и помогает первому «фермеру». Игра заканчивается, как только «выкапывается» весь «урожай».
*Игра учит:*правилам взаимоотношений человека с коллективом, замечать эмоциональное состояние других людей и в соответствии с ним строить общение, контролировать свои эмоции, чувства и проступки.
**«Азбука»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: Каждый участник получает карточку с одной из букв алфавита. Руководитель произносит то или иное слово, словосочетание или предложение. Игроки-буквы должны быстро собраться и встать так, чтобы получилось то, что говорит руководитель.
*Игра учит:* навыкам быстрого реагирования, правилам взаимоотношений в коллективе.
**«Давайте познакомимся»**
*Играющие*: все присутствующие, разделившись на две группы
*Суть игры*: Каждая группа играющих представляет собой, какие либо предметы (лампочки, столы, апельсины, кроссовки и т.д.) и готовят ряд вопросов для другой группы. Затем организуется «пресс-конференция», в которой принимают участие обе стороны. Например: за стол садятся «две лампочки» и «две пары кроссовок». Все остальные начинают задавать им вопросы, соответствующие выбранному образу. Выигрывают те участники, чьи вопросы и ответы окажутся наиболее оригинальными и интересными.
*Игра учит:*навыкам и правилам коммуникативного общения, развивает фантазию, воображение.

**«Узелки»**

*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*:Участники образуют круг и берутся за руки. Ведущий просит их расцепить и перехватить ребят за руки напротив так, чтобы руки одного человека были сцеплены с руками разных людей. Как только это сделано, ведущий объявляет задачу: не расцепляя рук, распутать узел и образовать снова круг.

*Игра учит*: умению ориентироваться в конкретной ситуации, дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

**«Электрическая цепь»**

*Играющие*: все присутствующие.

*Два главных условия этой игры:* 1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами; 2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

*Суть игры*:Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам.

*Задача участников:* встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

**«Электрическая цепь» (упрощённый вариант)**

*Играющие*: все присутствующие.

*Суть игры*:участники садятся в круг на землю (пол), касаясь сидящих рядом ступнями и держась за руки (т.е. замкнули цепь руками и ногами). Задание: "Пускаем ток" - всем участникам одновременно (синхронно) подняться, не расцепляя рук и не меняя положения ступней. Ограничения: при расцеплении рук или несинхронном подъеме всех участников упражнение выполняется всей группой с начала.

*Игра учит*: действовать единой командой, уметь прислушиваться к мнению других.

**«Биг-мак»**

*Играющие*: все присутствующие.

*Суть игры*:Ведущийорганизует большой круг, разбивает команду на пары и просит каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: "Биг", - другой: "Мак"; один: "Ореховые", - другой: "Масло", Ковер-самолет и т.д.). *Условия игры:* нужно закрыть глаза и не открывать их до конца игры и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово.

Затем 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, нужно отвести ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание.

(Для этой игры важную роль играет площадка, которая должна быть большой).

*Игра учит*: умению ориентироваться в конкретной ситуации и действовать сообща, прислушиваться к партнеру.

**«Бревно (Обрыв)»**

*Играющие*: все присутствующие разделившись на команды по 10-11 человек.

Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п) или любой другой бортик, скамейку, шириной 20 см и такой длиной, чтобы 10-11 участников, встав "паровозиком", уместились впритык.

Условия: при касании земли любым участником игра выполняется всей группой с начала.

*Суть игры*:Команда выстраивается на бревне.

*Задание участникам:* поменяться местами так, чтоб первый с конца стал первым сначала, второй с конца - стал вторым сначала и т.д.

Итак, начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке.

*Игра учит*: умению ориентироваться в конкретной ситуации и действовать сообща единым коллективом, доверию, взаимовыручке.

**«Прогулка слепых»**

*Играющие*: все присутствующие

*Условия:* выполнять все задания нужно в полном молчании, прислушиваясь только к ведущему.

*Суть игры*:Вся команда встает "паровозиком", впереди встает ведущий. Все, кроме ведущего закрывают глаза (или завязывают на глаза повязку). Когда все глаза закрыты ведущий рассказывает ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Просит положить правую руку на плечо впередистоящего (или кладут руки на пояс впередистоящему). Дорогу видит лишь ведущий. Если впереди препятствие (около правой ноги), то ведущий хлопает сзади стоящего по правой ноге, тот перешагивает препятствие и хлопает по правой ноге сзади стоящего, аналогично с левой ногой. Если надо повернуть направо или налево, то ведущий ударяет по соответствующему боку сзади стоящего и поворачивает. Тот, в свою очередь, передает сигнал дальше назад. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пеньки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте.

Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание, хлопок по плечу и др.).

*Игра учит*: действовать единым коллективом, прислушиваться друг к другу.

**«Электрическая изгородь»**

*Оборудование:* веревка, шест (доска, палка и т.д.).

*Суть игры*:Вся команда должна переправиться через воображаемую электрическую стену, не касаясь ни единой видимой или воображаемой ее части. Если кто-либо коснется стены, вся команда возвращается обратно и начинает игру снова.

*Игра учит*: правилам взаимоотношений в коллективе: взаимопомощи, взаимовыручке.

**Траст – фол**

*Играющие*: все присутствующие.

*Условия:* снять очки, часы, кольца, браслеты, вытянуть руки вперед, согнуть их в локтях (угол 90 градусов).

*Суть игры*:(Доверительное падение) Ведущий строит команду в две линии так, чтобы обе группы стояли лицом друг к другу. Руки чередуются между собой, образуя "колыбель" для падающего. Ладони обращены вверх и ни в коем случае не сцеплены ни между собой, ни с руками соседа сбоку или, напротив. Колени страхующих слегка согнуты. Ведущий становится в линию на то место, куда придется наибольший вес падающего и, чтобы ни случилось, не убирать рук во время падения участника. Поставьте радом с собой сильных ребят. По мере продвижения очереди вы можете изменять порядок линии, чтобы каждый участник испытал момент поимки, но держите сильных в середине. Если у вас большая сильная команда, вы можете быть руководителем падения (вне линии), но, если вы чувствуете, что для безопасности падения вы необходимы команде, попросите ребят самим выбрать руководителя (Маэстро).

Подготовьте Маэстро, чтобы он смог проверить падающего.

Торс и ноги должны быть абсолютно прямыми, как струнка;

Руки - скрещены на груди и сцеплены в замок;

Голова немного откинута назад;

Попросите снять очки и вынуть предметы из карманов.

Слова, которые обязательно должны быть сказаны перед падением:

ПАДАЮЩИЙ: "Готовы страхующие?"

СТРАХУЮЩИЕ: "Страхующие готовы"

МАЭСТРО: "Падай".

После приземления покачайте товарища на руках - проявите ласку.

Заключение: это игра - упражнение на доверие и снятие комплексов (освобождение внутреннего "Я").

Попросите каждого поделиться опытом и чувствами, т.к. ощущение каждого индивидуальны. Начните обсуждение, сказав, что вам хотелось бы узнать об ощущениях каждого:

Что вы чувствовали перед самым началом падения, во время падения и после?

Что можно сделать, чтобы создать доверительную атмосферу в коллективе?

Обосновывайте ваше обсуждение на приобретенном опыте.

*Игра учит*: доверию участников друг к другу, ответственности.

**«Квадрат»**

*Играющие*: 10-11 человек

*Оборудование:* на земле начерчен квадрат со стороной 1 метр.

*Условия:* уместиться всей группой внутри квадрата, не заступать за его стороны; продержаться в таком положении не менее 10 секунд.

*Суть игры*:На площадке чертится квадрат небольшого размера (подбирайте по количеству человек).

*Задача команды*: уместится на квадрате за определенное время (10-30 секунд), и столько же простоять, не дотрагиваясь до пола за пределами квадрата никакими частями тела.

 *Игра учит*: умению работать в команде.

**«Лабиринт»**

*Играющие*: все присутствующие.

*Суть игры*:Нужно преодолеть препятствия с завязанными глазами, держась друг за друга. Открыты глаза только у замыкающего цепочку. Он видит все препятствия и должен объяснить жестами, как их преодолеть, не произнося при этом ни слова. Например, хлопок по правому плечу означает — шаг вправо, по левому — влево.

Участники договариваются об этих условных сигналах перед началом движения.

*Игра учит*: правилам взаимоотношений в коллективе.

**«Кочки (болото)»**

*Играющие*: все присутствующие.

*Суть игры*:На игровой зоне размещены так называемые "кочки" - это могут быть и круги на асфальте и кирпичи и т.д.

*Задача участников*: перейти с одной стороны поля на другое через это болото.

Переходить участники могут только по кочкам, причем на кочке одновременно должны всегда находиться 2 ноги - человека спереди и следующего за ним. Исключение составляют только идущие в начале и в конце. Ведущий, первый игрок считает "И раз, и два…". Участники под счет должны одновременно переставлять ноги с кочки на кочку. За разрыв рук, касание пола за пределами кочек команда начинает сначала.

*Игра учит*: действовать единой командой, уметь прислушиваться к мнению других.

**«Шарики»**

*Играющие*: все присутствующие.

*Суть игры*:6 штук надувных шариков удерживать в кругу, чтобы они не упали на пол, в руки при этом не брать, только отбивать.

*Игра учит*: умению работать в команде.

**2.5 Игры-развлечения**
*Главный принцип организаторов игр-развлечений – дарить детям радость встречи в игровом общении. Таких игр очень много, они разнообразны и доступны для мальчиков и девочек разных возрастов, любой из них может найти себе те игры в соответствии со своими потребностями и интересами. Целей и задач игр-развлечений несколько:*

*- вовлечение детей во всестороннее общение со сверстниками;*

*- приобщение детей к игровой культуре;*

*- формирование у детей интереса к знаниям на основе игровых технологий;*

*- формирование чувства радости от совместного дела – игры;*

*- формирование и развитие творческого потенциала детей и подростков.*

**«Теремок»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: Один из участников становится Мышкой-Норушкой и заходит в импровизированный теремок. Все остальные участники по очереди представляются животными (возможно овощами, фруктами, предметами интерьера и т.п.) и объясняют почему их можно пустить жить в теремок.
**«Пицца»**
*Играющие*: все присутствующие, разбившись на пары: «повар» и «противень».

*Суть игры*: Пары игроков садятся в круг: «противень» на четвереньки, а «повар» сзади. Игроки должны сопровождать определёнными действиями (пантомимой) следующие инструкции руководителя: «Сначала на спину «противня» сыпется мука, затем добавляют воду, мешают тесто, раскатывают его, затем поднимают края, кладут начинку (сыр, помидоры, майонез, мясо, оливки, грибы и т.д.) После этого «пиццу» ставят в духовку, и после выпечки съедают». Затем игроки меняются местами, и игра повторяется.
**«Письмо»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: Создаётся круг и каждый берётся за руки. Выбирается ведущий, который встаёт в центр круга и закрывает глаза. В это время один из игроков поднимает руку и выступает в роли отправителя письма. Передвигается по кругу путём пожатия рук (по очереди друг за другом). Письмо начинает движение после того, как ведущий открывает глаза. Ведущий должен поймать письмо за три попытки, указав на того, у кого оно окажется (чью руку пожали последней).

**«Киллер»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: Создаётся круг и выбирается ведущий – «шериф». Все закрывают глаза, кроме одного – «заказчика», который выбирает «киллера». «Заказчик» становится в круг «жертв», и все открывают глаза. «Киллер», моргая жертве», убивает её, и та должна сесть на корточки. Но «киллер» не должен попасться «шерифу». Цель «шерифа» - найти «киллера» прежде, чем он убьет всех, включая «заказчика». Как только «киллер» пойман, он становится «шерифом», а последний выступает в роли «заказчика».
**«Актёрское мастерство»**
*Играющие*: все присутствующие. Играть можно всем сразу или разбившись на команды.

*Суть игры*: Руководитель предлагает играющим выполнить следующие задания:

Показать звуками, мимикой и жестами:

* скрип дверей;
* кипящий чайник;
* заводящийся транспорт;
* вентилятор;
* листание книги;
* как бьётся стекло;
* как жарится котлета;
* как лыжник идёт по снегу.

Нужно сесть так, как садится:

* обезьяна;
* пчела на цветок;
* космонавт в скафандре;
* один из трёх толстяков;
* страстный болельщик футбола;
* очень усталый человек.

Изобразить походку человека:

* хорошо пообедавшего;
* у которого жмут ботинки;
* неудачно пнувшего кирпич;
* артиста балета;
* туриста, несущего тяжёлый рюкзак;
* с острым приступом радикулита.

Попрыгать, подражая:

* воробью;
* кенгуру;
* лягушке;
* кузнечику;
* бегемоту.

**«Юные таланты»**
*Играющие*: все присутствующие. Играть можно всем сразу или разбившись на команды.
*Суть игры*:Играющие выполняют следующие задания руководителя:

Строчку из песни «Антошка, Антошка, пойдём копать картошку…»:

* прогавкать;
* промяукать;
* промычать;
* прокрякать;
* прохрюкать.

Изобразить танец:

* маленьких котят;
* маленьких жеребят;
* маленьких поросят;
* маленьких обезьян.

Инсценировать сказку «Курочка Ряба», если она:

* комедия;
* драма;
* фильм ужасов;
* балет.

**«Ораторы»**
*Играющие*: все присутствующие. Играть можно всем сразу или разбившись на команды.
*Суть игры*: Руководитель предлагает играющим выполнить следующие задания:

Фразы «Улыбайтесь, за вами следят!», «Скоро будет совсем по-другому» «Летите, голуби, летите!», «Я жду тебя уже целый день» нужно произнести как:

* солдат в строю;
* диктор телевидения.

Каждая фраза произносится отдельно.

Стихотворение «Идёт бычок качается…» прочитать, словно:

* оправдываясь перед товарищем;
* обидевшись на кого-либо;
* хвастаясь перед друзьями;
* испугавшись, собаки;
* рассердившись на младшего брата.

Не исказив смысла, передать другими словами фразу:

* «Муха села на варенье»;
* «На столе стоит стакан»;
* «Бьют часы двенадцать раз»;
* «Воробей влетел в окно»;
* «Шёл отряд по берегу»;

Придумать рассказ про:

* собаку, которая жила в холодильнике;
* ворону, любящую кататься на велосипеде;
* щуку, играющую на гитаре;
* берёзу, которая хотела научиться плавать;
* майского жука, который очень боялся высоты.

**«Тигр в клетке»**
*Играющие*: все присутствующие, разбившись на две команды.
*Суть игры*: На игровом поле чертится круг, подразумевающий клетку. В центре круга находится один из игроков первой команды – «тигр». Остальные участники из противоположной команды вбегают в круг и выбегают из круга, «дразня тигра». «Тигр» старается их схватить, но делать это он может в пределах клетки. Игра заканчивается, когда тигр поймает больше 2/3 участников команды.

**«Слоги»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: Игроки обмениваются слогами, перебрасывая друг другу мяч. Например, первый говорит «да», второй добавляет «ча». И так до тех пор, пока кто-нибудь не запнётся, не сможет составить слово.

**«Судья-звонок»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: Игроки встают в круг. Руководитель заводит будильник на определённое время, включает музыку и предлагает участникам игры, по очереди, выходить в центр круга и под музыку выполнять различные движения. Все остальные за ним повторяют. Если во время показа одного из игроков прозвучит звонок будильника, этот игрок объявляется победителем.
**«Маска, я вас знаю»**
*Играющие*: все присутствующие.
*Суть игры*: На одного из участников игры надевается маска, которую он не видит. Ему предоставляется возможность задать наводящие вопросы, на которые все остальные игроки отвечают только «да» и «нет». Определить, какая это маска, участнику нужно за определённое время или количество наводящих вопросов.

**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. Данная методическая разработка содержит подборку игр, которые могут использовать в своей работе вожатые, педагоги-организаторы, классные руководители школ, а также педагоги дополнительного образования детей.

**Список литературы**

1. Анастазиян, А.Б. Психология игры [Текст]: учеб. пособие / А. Б. Анастазиян. - М: Просвещение, 2019.-279 с.
2. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой [Текст]: книга для учителя / Н.П. Аникеева. - М: Просвещение, 2020.-345 с.
3. Антонов, Л.Ф. Игры с подростками [Текст]: учеб.пособие / Л.Ф. Антонов. – Питер: 2019-271с.
4. Блонский, И.Д. Общение подростков [Текст]: педагогика / И.Д. Блонский. –М: 2019.-262 с.
5. Бобнев, М.И. Развития личности ребенка [Текст]: учеб.пособие / М.И. Бобнев. – М: 2019.-576 с.
6. Блогуславский, И.М. Смирнов Е.О. Развивающие игры для детей подростков [Текст]: учеб.пособие / И.М. Блогуславский. - М: 2018.- 291 с.
7. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в развитии ребенка [Текст]: учеб.пособие / Л.С. Выготский. – М: Просвещение, 2019. - 123 с.
8. Пиванов, К.И. Основы игры [Текст]: учебник для вузов / К.И. Пиванов. – М: Дрофа, 2017. – 256 с.
9. Сондаренко С.М. Воспитание детей в игре [Текст]: учеб.пособие / С.М. Сондаренко. – М: 2018. – 390 с.

10. Шуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение [Текст]: учебное пособие / Р.И. Шуковская. – М: 2019. – 234 с.

11. Юритова Н.Е. В школе с игрой [Текст]: книга для учителей / Н.Е. Юритова. – М: Просвещение, 2018. – 96 с.

12. Методическая разработка «Сборник игр в помощь педагогу» <http://pandia.ru/text/78/208/92403.php>

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