

**Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
Центр внешкольной работы**

# **Калейдоскоп полезных игр**

*(Играя, учимся дружить!)*

Константиновск

2024

Составитель: Е.Н. Синявцева, методист

Сборник содержит описание игр, которые дети и педагоги могут использовать для организации полезного досуга, динамических пауз, веселых переменок, игровых минут. «Калейдоскоп полезных игр (*играя, учимся дружить!*)» способствует развитию навыков общения, взаимодействия, доверия, что позитивно влияет на развитие детского коллектива. В «Калейдоскопе полезных игр» собраны игры, которые помогут ребятам лучше узнать друг – друга, научиться доверять, уважать, понимать своих друзей.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

<b>Игры на знакомство</b>	<b>5</b>
<b>Игры на доверие</b>	<b>8</b>
<b>Тактильные игры</b>	<b>10</b>
<b>Игры на командообразование</b>	<b>12</b>
<b>Подвижные игры</b>	<b>17</b>

# Игры на знакомство и закрепление имен

## «ПРИВЕТ»

**Цель:** знакомство, сближение участников группы друг с другом и привнесение в совместную работу дружеских отношений, снятие барьера в общении.

Ведущий предлагает ребятам: начните, пожалуйста, ходить по комнате. Я предлагаю вам поздороваться с каждым из группы за руку и при этом сказать: «Привет! Как твои дела? Меня зовут ...» Говорите только эти простые слова и больше ничего. Но в этой игре есть одно важное правило: здороваясь с кем-либо из участников, вы можете освободить свою руку только после того, как другой рукой вы начнете здороваться еще с кем-то. Иными словами, вы должны непрерывно быть в контакте с кем-либо из группы. Когда все поздоровались друг с другом и группа привыкла к этому ритуалу вы можете запустить второй круг - с другим приветствием, например: «Как хорошо, (имя участника), что ты здесь», или использовать игру в конце занятия со словами «Спасибо, (имя), с тобой было так хорошо работать!»

## «ПОМЕНИЙТЕСЬ МЕСТАМИ ТЕ, КТО ...»

**Цель:** Осознание равноправия людей, вне зависимости от внешних признаков, состава семьи, внутреннего состояния, имущественного благосостояния и т. д.

Играющие сидят в кругу так, чтобы не было свободных мест. В центре стоит ведущий и предлагает поменяться местами тем участникам и, у которых, например, на ботинках есть шнурки. Игроки, у которых на ботинках есть шнурки, должны вскочить со своего места и занять место другого вставшего участника. Ведущий также должен попытаться занять место. Участник, которому не хватило места, становится ведущим и придумывает следующий предлог для того, чтобы поменяться местами.

## «СЛОВА»

**Цель:** знакомство участников друг с другом, освоение навыков работы в команде.

**Материалы:** карточки с буквами (по 1 экземпляру согласных, и по 2-3 экземпляра гласных букв, 4 карточки со звездочкой, которые могут заменить любую букву)

Ведущий перемешивает карточки и раздает игрокам по одной. По команде ведущего игроки могут перемещаться и искать тех игроков, с которыми они могут образовать слово, состоящее из 4 букв. Как только все четверо игроков нашли друг друга, они выстраиваются в ряд и поднимают карточки, образующие слово. Ведущий дает задание каждой группе - познакомиться (рассказать, с чего началось их утро, какое настроение у каждого и или другие задания). Игра повторяется 6-8 раз, чтобы у каждого участника была возможность составить слово.

### «ТЕЛЕГРАММА»

**Цель:** знакомство с членами группы.

Все участники называют свои имена. Затем ведущий дает задание: из всех первых букв имен составить текст телеграммы. Например: из набора букв О, С, Б, З, К, И, Д, Н, П может получиться фраза «отдай свой бантик зеленому крокодилу и двигайся на пляж». Если участников много, то можно разделить на команды.

### **«ПЕРЕПИСЬ НАСЕЛЕНИЯ»**

**Цель:** закрепление имен, выяснить, насколько хорошо члены группы знают имена друг друга

Материал: бумага, маркеры.

Игра проходит, как эстафета. Участники бегут с одной стороны комнаты в другую, где приготовлен лист бумаги и маркер. Добежавший, записывает имя любого участника своей команды (кроме себя и уже записанных) и, взяв маркер, бежит обратно, передает ее другому участнику, и так продолжается до тех пор, пока последний не завершит список. Очень забавно смотреть, как последний участник усиленно вспоминает, чье имя еще не записано.

### **«ПОКРЫВАЛО»**

**Цель:** закрепление имен, выяснить, насколько хорошо члены группы знают имена друг друга

Материал: покрывало

Участники делятся на две команды, располагаясь, напротив друг друга. Между ними натянута одеяло, которое держат вожатые. Из каждой команды к одеялу с разных сторон подсаживаются по одному человеку. Они не должны видеть друг друга. Как только одеяло опускается, необходимо произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал имя партнера, забирает его себе в команду. Побеждает команда, которая «перетянет» к себе больше игроков, т.е. та команда, которая знает больше имен.

### **«ИЗ ПУНКТА А В ПУНКТ Б»**

**Цель:** знакомство с членами группы.

Задача ведущего: пройти определенное расстояние. Цель группы – задержать его. Ведущий стоит на месте до тех пор, пока группа задает вопросы (любые относительно его самого).

# Игры на доверие

## «СЛЕПЕЦ И ПОВОДЫРЬ»

**Цель:** Формирование навыков выражения и отстаивания собственного мнения, поиск компромиссов, умение противостоять групповому давлению.

Участники разбиваются на пары по принципу наименьшей привязанности. «Поводырь» ведет участника с завязанными глазами по комнате, преодолевая различные препятствия с помощью устных рекомендаций. Для создания более напряжённой атмосферы можно предложить «Слепцу» выступить в роли инопланетянина, ничего не знающего об этом мире.

Тогда задача

«Поводыря» осложнится объяснениями предметов, цветов, вкусов, движений.

Игра завершается обязательным обсуждением полученных результатов.

## «КОРАБЛИ И СКАЛЫ»

**Цель:** Получение опыта ответственности и беспомощности, повышение уровня доверия в коллективе.

Половина играющих – “корабли”, половина – “скалы”. “Скалы” рассаживаются на полу, “корабли” закрывают глаза и хаотично двигаются по комнате. При приближении “корабля” “скала” издает шипящий звук, с которым “волны накатываются на камень”. Цель “скал” – не допустить “кораблекрушение”. Потом играющие меняются ролями.

## «ПРОВОДНИК»

**Цель:** развитие наблюдательности, умения действовать по правилу, Получение опыта ответственности и беспомощности.

Ребята выстраиваются в колонну по одному в затылок друг другу, положив руки на плечи. Ведущий объясняет правила:

1. Запрет на разговоры.
2. У всех, кроме стоящего последним, закрыты глаза.
3. Последний – машинист поезда.
4. Хлопок по левому (правому) плечу – поворот влево (вправо).
5. Хлопок по обоим плечам – вперед.
6. Хлопок по обоим плечам двойной – назад.
7. Хлопок по обоим плечам дробью – стоп.

Задача машиниста – провести паровозик несколько поворотов. После чего последний становится впереди всех и игру повторяют. По умению управлять можно судить о лидерах.

## **ИГРЫ НА КОМАНДОБРАЗОВАНИЕ**

### «АЛФАВИТ»

**Цель:** запомнить имена членов группы, развитие «командного чувства».

Участники встают в круг и по очереди четко и громко произносят свои имена. Затем все участники должны встать в шеренгу так, чтобы впереди стояли люди, имена которых начинаются с первых букв алфавита. В конце шеренги должны стоять люди, чьи имена начинаются на последние буквы. При этом нельзя разговаривать, писать, показывать в воздухе буквы. При завершении задания проводится проверка - все громко называют свои имена. Если расстановка оказалась неправильной, упражнение выполняется заново. Все участники должны перемешаться и снова попытаться выполнить задание.

### «КРОССВОРД ИМЕН»

**Цель:** запоминание имен членов группы, развитие «командного чувства» формирование навыков взаимодействия.

**Материалы:** коробок спичек (Спички выдаются из расчета 10 спичек на одного члена группы)

Задача группы как можно быстрее из этих спичек выложить имена всех членов группы, используя все спички, лежащие в коробке. Одна буква может принадлежать разным именам. Если участников много, то детей можно разделить на микрогруппы.

### «ЗВЕРИНОЕ СЕМЕЙСТВО»

**Цель:** формирование навыков взаимодействия, развитие «командного чувства».

**Материалы:** бумажки с написанными на них членами звериных семейств.

Ведущий подготавливает бумажки, на которых, в зависимости от количества игроков, написаны члены звериных семейств (дедушка обезьяна, бабушка обезьяна, папа обезьяна, мама обезьяна, сын обезьяна, дочка обезьяна). Можно образовать семейства собак, морских свинок и т. п. Каждый игрок вытаскивает себе бумажку, но сразу не смотрит, что на ней написано. Только тогда, когда все игроки втянули карточки, их можно прочитать. Ведущий может дать звуковой сигнал, обозначающий начало игры. Каждый игрок пытается как можно быстрее найти свою семью через звуковые подражания и движения того зверя, который написан на его карточке. Когда звериная семейка нашла всех своих членов семьи, то она должна в правильной последовательности (по старшинству - дедушка, бабушка, папа, мама, сын, дочка, ведущий игры должен заранее объяснить эти правила) сесть за один стол. Та звериная семейка, которая сделала это правильно, побеждает.



### **«НА ОДНУ БУКВУ»**

**Цель:** развитие «командного чувства», внимания

Дети делятся на две команды. В течение 30 секунд (или любого другого времени) ребята должны по командам найти и запомнить все предметы вокруг на предложенную ведущим букву (например «С»). Теперь команды по очереди начинают называть слова. Побеждает команда, которая последней назовет слово на указанную букву.

### **«ГЕОМЕТРИЯ»**

**Цель:** развитие «командного чувства», выявление лидера

Дети встают в круг, берутся за руки. По команде ведущего дети должны, не сговариваясь, построить геометрическую фигуру (круг, квадрат, треугольник и т.д.).

### **«СЧЕТ ДО ДЕСЯТИ»**

**Цель:** развитие «командного чувства»

Задача детей по сигналу ведущего закрыть глаза, опустить свои носы вниз и попытаться посчитать от одного до десяти. Но хитрость состоит в том, что считать нужно вместе. Кто-то скажет “один”, другой человек скажет “два”, третий скажет “три” и так далее.... Однако в игре есть одно правило: слово должен произнести только один человек. Если два голоса скажут “четыре”, счёт начинается сначала.

### **«СКУЛЬПТУРА»**

**Цель:** стимуляция самовыражения через образы и символы, эмоциональная рефлексия.

Кто-то из участников вызывается (или выбирается группой – это ещё интереснее, поскольку показывает, чьё мнение и видение, чью обратную связь хотят в первую очередь получить участники группы) быть “скульптором”, которому предстоит увековечить группу в “монументальной скульптуре”. У каждого персонажа скульптурной группы должна быть своя роль, своя функция. Скульптура группы должна как-то “воплотиться в камне”, а, может быть и в каком-то другом материале, что поможет высветить роль каждого. “Ты – скульптор. Вот и воплощай то, что ты видишь, как нас чувствуешь. Мы будем твоим материалом – скульптура будет состоять из нас. Ставь нас в разные позы, лепи и “высекай” из нас всё, что угодно. А потом расскажешь, что ты хотел сказать своим произведением.” Скульптор начинает работать. “Скульптуры” при этом могут получиться разные: всё зависит от того, какая ситуация сложилась в группе и как её видит участник.

### **«ПРЫЖОК»**

**Цель:** развитие «командного чувства», выявление лидера.

Участники рассредоточиваются в пространстве таким образом, чтобы расстояние между соседями составляло не менее полуметра, и встают лицом в одном направлении. Далее по условному сигналу ведущего все одновременно выполняют прыжок на месте. В прыжке можно повернуться в любую сторону на 90, 180, 240 или 360°. Каждый сам решает, куда и насколько ему повернуться, договариваться об этом нельзя. Каждый следующий прыжок производится по очередному сигналу из того положения, в которое участники приземлились ранее. Задача здесь – добиться того, чтобы после очередного прыжка все участники приземлились, повернувшись лицом в одну сторону. Фиксируется количество попыток, потребовавшихся для этого.

### **«ВАВИЛОНСКАЯ БАШНЯ»**

**Цель:** развитие «командного чувства»

**Материалы:** цветные маркеры, ватман, заготовленные заранее индивидуальные задания.

Участники делятся на 2 команды. Каждому члену команды дается индивидуальное задание. Индивидуальные задания кратко прописаны на отдельных листах, каждый лист является строго конфиденциальным для одного участника. Например, «Башня должна иметь 10 этажей» – листок с такой надписью вручается одному участнику игры, он не имеет права никому его показывать, обязан сделать так, чтобы нарисованная совместно башня имела именно 10 этажей. Второе задание: «Вся башня имеет коричневый контур» – это задание для следующего участника. «Над башней развивается синий флаг», «В башне всего 6 окон» и т.д. Участникам запрещено разговаривать и вообще как-нибудь использовать голос. Необходимо совместно нарисовать Вавилонскую башню. Время выполнения ограничено (5-7 минут).

### **«ПЕРЕДАЧА ДВИЖЕНИЯ ПО КРУГУ»**

**Цель:** развитие «командного чувства», развитие ответственности и вклада каждого участника в решении общих задач.

Участники садятся в круг. Один из участников группы начинает действие с воображаемым предметом так, чтобы его можно было продолжить. Сосед повторяет действие и продолжает его. Таким образом, предмет обходит круг и возвращается к первому игроку. Тот называет переданный им предмет и каждый из участников называет, в свою очередь, что передавал именно он. После обсуждения упражнение повторяется еще раз.







