

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

Любая игра способствует установлению определенного микроклимата в детском коллективе. В этой главе мы предлагаем вам игры, способствующие укреплению отношений между детьми на социальном уровне и социализации личности ребенка наиболее приятным для него способом.

Узнай, кого нет

Все участники закрывают глаза, а ведущий в это время трогает кого-нибудь за плечо. Тот, кого он тронул, бесшумно уходит. По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назовет отсутствующего игрока, тот выигрывает.

Счет до десяти

Все участники сидят в кругу с закрытыми глазами. Задание: сосчитать до 10, при этом каждое число называет кто-то один, не договариваясь между собой. Если одновременно назвали одно и то же число несколько человек, то счет начинается заново.

Слон

Все участники за ограниченное время (1–2 минуты) должны выложить на полу из веточек, палочек, пуговиц, шишек и других мелких предметов изображение слона. Главное условие — задание выполнять в полной тишине.

Паровозик

Все участники встают «паровозиком», закрывая глаза игроку, стоящему впереди. Таким образом, открытые глаза остаются у последнего игрока, а свободные руки — у первого. Перед «паровозом» задача: доставить определенный предмет, который ведущий помещает в комнате после того, как играющие закрыли глаза. Последний игрок руками поворачивает «паровозик», т. е. руководит им. По цепочке эти движения передаются всему «паровозику», и он начинает двигаться. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок не возьмет в руки спрятанный предмет.

Треугольник, квадрат...

Все участники с закрытыми глазами стоят в кругу и держатся за руки. Ведущий (вожатый) просит: «Дети! В полной тишине, без слов, постройте треугольник, квадрат, ромб и т. д.»

Океанский круг

Все участники встают в океанский круг друг за другом в одном направлении (левая рука на плече соседа, правая — на поясе соседа). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем сделать вместе шаг правой ногой, а дальше — ваша фантазия.

Скалолаз

Участники встают на скамейку плотно друг к другу, взявшись под локотки. По очереди каждый игрок проходит по краю скамейки, держась за стоящих на ней людей, не отступаясь и не сталкиваясь со скамьи игроков.

Кис—брысь—мяу

Выбирают одного из участников (галящего), он стоит спиной к игрокам. Ведущий показывает рукой на любого игрока противоположного пола (по отношению к галящему) и спрашивает: «Кис?» Если галящий отвечает «Брысь!», то ведущий показывает на другого игрока, задавая тот же вопрос. Если ответ «Мяу!», то ведущий спрашивает, что должен сделать этот игрок в паре с галящим (или предлагает галящему вытянуть задание из шапки). Пара выполняет задание (танцует, рисует связанной парой ног, изображает известный памятник и др.) Далее галящий идет к игрокам, а вызванный игрок становится галящим.

Каблучок

Все участники располагаются рядами (ряд мальчиков, ряд девочек) лицом друг к другу на расстоянии 2—3 метров. Девочки совещаются и распределяют, кто какого мальчика загадал. Мальчики по очереди подходят к ряду девочек, стараясь разыскать ту, которая их загадала. Для этого мальчик проходит около девочек и топает ножкой рядом с той, которая, по его мнению, его загадала. Если выбор мальчика правильный, то девочка и мальчик идут танцевать; если мальчик ошибается, то девочка в ответ тоже стучит каблучком, а мальчик возвращается на место ждать следующей попытки.

Проводник

Дети выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу. Вожатый объясняет правила:

1. Нельзя разговаривать.
2. У всех, кроме последнего, закрыты глаза.
3. Последний человек — машинист «поезда».
4. Хлопок по левому (правому) плечу — поворот влево (вправо).
5. Хлопок по обоим плечам — вперед.

6. Двойной хлопок по обоим плечам — назад.

7. Хлопок по обоим плечам дробью — стоп.

Задача машиниста: провести «паровозик» несколько поворотов (о направлении пути сообщает вожатый). Для продолжения игры последний участник становится впереди всех.

Тайный друг

На отдельных листах бумаги вожатый пишет имена и фамилии всех детей отряда (имена и фамилии девочек — в одной коробке, мальчиков — в другой). Мальчики вытягивают бумажки с именами девочек, а девочки — с именами мальчиков. Затем в течение установленного времени (1–5 дней) делают этим детям приятные сюрпризы. Главное условие — все должны сохранять тайну.

По истечении времени весь отряд собирается в одном месте, где вожатый (возможно, с творческой группой) преподносит сюрприз уже всему отряду (развлекательное шоу, вечер песни у костра и т. д.) По окончании вожатый вместе с детьми выясняет, все ли участники раскрыты, а также анализирует целесообразность, эффективность и необходимость игры «Тайный друг», совместно принимается решение сделать сюрприз соседнему отряду, лагерю и т. д.

Я люблю тебя за то...

Участники становятся или садятся в два круга — внутренний (мальчики) и внешний (девочки), парами навстречу друг другу. Пары берутся за руки, за локти, или обнимают друг друга, и говорят шепотом друг другу, какое качество они ценят больше всего в этом человеке. При этом начинают с обязательной фразы: «(имя участника), я люблю тебя за то...» Чем подробнее объяснение, тем лучше выполнено задание. Вожатый обязательно играет с детьми. Через 10–15 секунд внешний круг делает шаг вправо и пары, сменившись, повторяют все сначала. По окончании игры — анализ ощущений.

Я люблю тебя, милочка

Участники садятся в круг. Задание: все по цепочке говорят друг другу слова: «Я люблю тебя, милочка (милочка), но улыбнуться тебе не могу». При этом, когда произносят указанные слова, смотрят друг другу в глаза, держатся за руки и не улыбаются.

Ассоциации

Выбирают ведущего, который загадывает кого-то одного из участников. Задача остальных игроков — отгадать, кого. Для этого необходи-

мо задавать вопросы, на которые ведущий отвечает ассоциативно. Например, если это хлебобулочное изделие, то какое; если это цвет, то какой; если это музыка, то какая; если это стихотворение, то о чем и т. д. Таким образом, появляется набор ассоциаций, по которым дети пробуют отгадать участника. Как только отгадали, ведущим становится игрок, которого загадывали. Игра продолжается.

Титаник

Участники сидят на скамейках. Ведущий (вожатый) начинает: «Вы находитесь на „Титанике“, который начинает тонуть. Ваша задача: спасти как можно больше людей. Итак, под воду уходит правый борт, левый и т. д.». При этом ведущий обозначает, сколько места остается, а дети стараются поместиться на предложенной площади. Игра продолжается до тех пор, пока обозначенная вожатым площадь не станет предельно маленькой.

ИГРЫ НА ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

Игры на внимательность в максимальной степени способствуют достижению развивающей цели воспитания. Не прибегая к открытой назидательности, вожатый с их помощью может одновременно развивать внимание, память, речь, мышление детей. Важным в этом отношении является то, что развитие столь необходимых для человека психических процессов осуществляется посредством игры.

Азбука

Каждый участник игры получает карточку с буквой алфавита, соответствующей начальной букве имени или фамилии участника. Ведущий рассказывает детям что-нибудь, например: сказку, интересную историю, и вдруг хлопает в ладоши, произнося любое слово (напр., «малина»). Игроки должны быстро встать таким образом, чтобы из карточек с буквой алфавита сложилось названное слово.

Шишки, желуди, орехи

Играющие разбиваются на группы по три человека и выстраиваются колоннами таким образом, чтобы получилось три круга, один в другом. Всем участникам присваиваются названия: игрокам первого круга — «Шишки», второго — «Желуди», третьего — «Орехи». Игрок, которому не хватило места в колоннах, становится водящим. Он говорит