**Материалы из раздела «Картотека игр вожатого»**

Подготовила:

старший вожатый

 Е.А. Рыбаконенко

**Игры на сплочение**

***Художники***

Играющие делятся на две группы. Задача групп - быстрее соперника нарисовать животное (предмет и пр.). Каждый человек имеет право нарисовать лишь одну линию.

***Прогулка слепых***

Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда все глаза закрыты расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впередистоящего. 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.

***Голова, нос***

Игра привезена из Польши. Произнесение польских слов сходно с русскими. Все слова повторяются участниками игры хором: - Голова - рамина - колина - пальцы - колина - пальцы - колина - пальцы - голова - рамина - колина- пальцы - очи - уста - уши - нос. Ударение во всех словах на первом слоге. Рамина - это плечи, колина - колени. В ходе игры нужно говорить слова и, соответственно им, обеими руками дотрагиваться до головы, плеч, коленей, глаз, ушей, носа и соединять пальцы рук. Постепенно темп игры увеличивается.

***Человек к человеку*** (средний возраст)

Участники разбиваются на пары. Галящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например: рука к руке, спина к спине, ухо к уху и т.д. Фигура усложняется. После этой команды «Человек к человеку», каждый участник ищет себе новую пару. Задача галящего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым галящим.

***Все на борт***

Оборудование: любая обозначенная площадка (скамейка, стул, брусок).
Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд.

Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины. И так далее.

***Слон*** (младший возраст)

Весь отряд должен за ограниченное время (1-2 минуты) выложить на полу из веток изображение слона. Задание необходимо выполнить в полной тишине.

***Атомы-молекулы*** (любой возраст)

Участники бродят «в хаотичном броуновском движении». Каждый из них – атом. Ведущий объявляет, в молекулу из какого количества атомов они должны построиться.

***Построение*** (любой возраст)

Отряд делится на 2 команды, которые как можно быстрее и точнее должны построиться по каким-либо параметрам: по росту, цвету глаз, длине волос, размеру ноги, числу карманов, дням рождения, величине вытянутой руки и т.д.

[***Аэропорт***](https://www.google.com/url?q=http://vozhatiki.ru/load/igroteka/igry_na_splochenie/aehroport/21-1-0-572&sa=D&ust=1461729530521000&usg=AFQjCNH83JwepWEZFUZ2JEqkXbAEg1U5_w)

Участники делятся на 2 команды «встречающие» и «прибывающие» и расходятся в разные стороны.
Затем детям говориться примерно следующее.
«10 лет назад в этом же самом аэропорту вы провожали своих самых близких родственников и друзей.
 Но, взлетев, самолёт так и не совершил посадку в назначенном пункте, т.к. попал в бермудский треугольник.
 Велись различные спасательные, розыскные работы, но всё тщетно… Вы уже отчаялись вновь увидеть своих любимых.
 Но вот спустя 10 лет вам становиться известно, что самолёт всё-таки вылетел из мёртвой зоны и совершил посадку в этом аэропорту.
Но как узнать своего родственника, друга спустя 10 лет? Он же наверняка изменился.
А если я не встречу его как следует, если я не обниму его крепко-крепко он же, наверняка обидится!
Как узнать того, кто провожал меня 10 лет назад? Но выход есть!
Что бы не обидеть своего друга и уже наверняка обнять его крепко, нужно обнять всех, кто прилетел на этом самолёте».
 По команде ведущего обе стороны играющих должны быстро, с радостными криками рвануться на встречу друг другу и переобнимать всех и каждого.

[***Инопланетяне***](https://www.google.com/url?q=http://vozhatiki.ru/load/igroteka/igry_na_splochenie/inoplanetjane/21-1-0-574&sa=D&ust=1461729530523000&usg=AFQjCNGbDuEVHFP6CR_Gg9Fc_6jQ6DcJkA)

Игра расчитана для детей младшего возраста...
В игре участвует не менее 7 детей.
Ведущий начинает игру со сказочной истории:
"К нам прилетели инопланетяне и они хотят забрать нас всех на свою планету.
У инопланетян есть огромный магнит, который притягивает к себе детей.
Чтобы спастись, нам необходимо выбрать группу спасателей - 2 или 3 человека.
Теперь представьте себе, что эта стена - огромный магнит инопланетян.
Магнитом вас притягивает к стене.
Только спасатели остались на свободе".
Все дети становятся в ряд у одной стены а спасатели становятся напротив них.
Спасатели по условию игры не могут двинуться с места и не могут говорить, но обладают фантастической силой и могут "силой мысли" освободить своих друзей от действия магнита.
Спасатели стараются изо всех сил, чтобы спасти своих товарищей, изображая это мимикой и жестами.
Остальные дети, как только почувствуют, что их "отрывают" от стены-магнита, присоединяются к своему спасателю и помогают ему спасать других детей. Любая роль в этой игре "работает" на формирование уверенности в себе.
Однако, необходимо, чтобы стеснительные дети обязательно могли играть и роль спасателя.

***Путаница*** (любой возраст)

Водящий отворачивается. Участники, стоя в кругу и взявшись за руки, начинают путаться между собой, образуя живой клубок (запутывать может сам вожатый, играя вместе с детьми). Задача водящего – распутать этот клубок, не разрывая рук.

***Гусеница*** (средний, старший  возраст)

Отряд становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что отряд – это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать, как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку и т.д.

***Коллективный счёт***

Эта широко известная детская игра пользуется большой популярностью среди участников тренингов. Ее можно смело повторять каждый день занятий, придав статус диагностической процедуры, фиксирующей, насколько в данный момент высок уровень взаимной чувствительности членов группы.
Процедура такова: Участники стоят в кругу, опустив головы вниз и, естественно, не глядя друг на друга.
Задача группы - называть по порядку числа натурального ряда, стараясь добраться до самого большого, не совершив ошибок. При этом должны выполняться три условия:
- во-первых, никто не знает, кто качнет счет и кто назовет следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально или не вербально);
- во-вторых, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд;
- в-третьих, если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начинать с единицы.
Общей целью группы становится ежедневное увеличение достигнутого числа при уменьшении количества попыток. Ведущий повторяет участникам, что они должны уметь прислушиваться к себе, довить настрой других, чтобы понять, нужно ли ему в данный момент промолчать или пришла пора озвучить число.
В некоторых группах участники бывают достаточно сообразительны, что не договариваясь начинают последовательно произносить числа натурального ряда, но кругу. Обнаружив это, ведущий может похвалить участников за сплоченность и находчивость, но предлагает отказаться от этого приема. Опыт подтверждает, что более сплоченные группы успешнее справляются с этим упражнением.

[***Общие объятия***](https://www.google.com/url?q=http://vozhatiki.ru/load/igroteka/igry_na_splochenie/obshhie_objatija/21-1-0-213&sa=D&ust=1461729530525000&usg=AFQjCNFqCHn0bNEvZeEwQlRBxnfYSBQIoA)

Участники игры встают в круг и берутся за руки. Вожатый предлагает ребятам посмотреть на тех, кто стоит через одного от них и затем взяться за руки с ними. Потом через двух от них и тоже взяться за руки с этими людьми и так далее, пока каждый не будет держаться за руки с человеком напротив.

Примечание: после каждого нового «объятия» играющим необходимо предлагать выпрямиться (для этого участникам игры придется ближе подойти друг к другу). Первый раз игру можно остановить, если ребятам становиться не уютно или очень сложно стоять.

***Посиделки*** (любой возраст)

По хлопку ведущего игроки образуют пары: один из участников наполовину приседает так, чтобы к нему на колени мог сесть другой.

Последние 2 человека выбывают из игры (или присоединяются к ведущему). Игра продолжается до тех пор, пока не останется одна пара.

***Ура! Меня любят*** (средний, старший возраст)

Участники образуют круг. Смотрят на носки своей обуви. По хлопку ведущего они должны посмотреть кому-то одному из присутствующих в глаза. Если пара совпала, они произносят слова «Ура! Меня любят!!!» и выходят из круга. Игра продолжается, пока не совпадут все пары. Игра проводится с четным количеством игроков.

***Тихая почта*** (средний, старший возраст)

Материал: 2 листа бумаги, 2 маркера.

Группа игроков садится достаточно близко гуськом друг за другом. Первый и последний игрок получают по одному листу бумаги и маркеры. Последний игрок рисует какое-то изображение (предмет, живое существо и т.д.) на листе бумаги. При этом остальные игроки не должны видеть нарисованное. После этого последний игрок рисует пальцем на спине соседа точно такое же изображение, как и на листе бумаги. Сосед, даже если он не совсем понял, что это было, рисует пальцем на спине своего следующего соседа то, что, по его мнению, было нарисовано ему на спине. Первый игрок, после того как ему нарисовали что-то на спине, должен перенести это изображение на бумагу. В результате сравниваются два варианта.

[***Ужасный секрет***](https://www.google.com/url?q=http://vozhatiki.ru/load/igroteka/igry_na_splochenie/uzhasnyj_sekret/21-1-0-234&sa=D&ust=1461729530526000&usg=AFQjCNEPgClbEBVq7D5tCOTnoylQKblNgg)

Один из участников сообщает на ухо своему соседу ужасную тайну о себе, например: «Я люблю кушать ночью!»
Сосед передает это дальше по кругу, тоже на ухо, изменив фразу так: «Один из нас любит кушать ночью!»
В такой форме фраза идет по кругу, а второй участник, дав первой фразе отойти на двух-трех участников, посылает вслед секрет о себе: «Я люблю корочкой хлеба вымазывать остатки подливы».
Фраза идет по кругу в варианте: «Один из нас...»
Когда секрет проходит круг и приходит к владельцу, то владелец не отсылает его на второй круг, и, таким образом, первая стадия игры заканчивается тогда, когда каждый секрет обошел ровно круг.
Затем все говорят вслух, какие секреты они узнали. Один говорит, что он узнал, что «мы храпим», что «мы грызем ногти», другой вспомнит, что «мы любим поспать» и т. д., пока все секреты не будут припомнены.
А затем всем участникам игры можно предложить произнести хором:
«И мы об этом никогда никому ничего не скажем!»

***Узнай меня*** (любой возраст)

Один или несколько участников с закрытыми глазами садятся в круг. К нему/ним подходят оставшиеся игроки и протягивают руки. Задача «гадалок» – угадать человека по руке. Возможны модификации этой игры. Например, можно узнавать человека по голосу, коленкам и т.д.

[***Щепка на реке***](https://www.google.com/url?q=http://vozhatiki.ru/load/igroteka/igry_na_splochenie/shhepka_na_reke/21-1-0-569&sa=D&ust=1461729530527000&usg=AFQjCNHAE0n_krcIBcwm32DwOjo84B1v8w)

Участники встают в два длинных ряда лицом друг к другу.
Расстояние между участниками должно быть чуть больше одной вытянутой руки.
Все дети – это вода одной реки.
Тёплая, понимающая, ласковая.
По реке по очереди плывут щепки (дети, начиная с какого-либо края).
Они сами решают, как они будут двигаться: быстро или медленно, прямо или кружась, и т.д.
Желательно щепкам закрыть глаза.
Вода должна помочь щепкам найти дорогу.
Все по очереди проходят сквозь реку и встают в конце строя.
Важно, чтобы дети не отпихивали щепки, а бережно передавали.

***Бегающий гномик*** (любой возраст)

Дети становятся в круг и закрывают глаза (это важно). Вожатый начинает игру: громко топает сначала правой ногой, потом левой. Сосед, стоящий слева, услышав топот, передает сигнал дальше также сначала правой, потом левой ногой. Сначала бег гномика будет «тормозиться», «западать» на ком-нибудь, но постепенно скорость передачи топота будет увеличиваться и возникнет эффект бегающего по кругу гномика.

***Японский театр*** (средний, старший возраст)

В этом театре существует только три роли: красавица (побеждает рыцаря, побеждается драконом), рыцарь (побеждает дракона, побеждается красавицей) и дракон (побеждает красавицу, побеждается рыцарем).

Отряд делится на две команды. Команды договариваются втайне от другой, кого будут изображать (одна команда показывает одну роль). Далее – демонстрация. Команде-победителю насчитывается 1 балл.

***Путанка*** (любой возраст)

Все берутся за руки, стоя к кругу и начинают запутываться. Когда запутались все, и получилась одна большая «путанка», можно вообразить, что вся группа превратилась в одного огромного зверя. Теперь срочно необходимо определить, где находиться его голова, а где хвост. («Кто будет головой? А кто хвостом?»,- спрашивает ведущий). Когда зверь сориентировался, где его право, а где его лево, он должен научиться двигаться во все стороны, в том числе и назад. А потом, зверь должен пробежаться, и может быть даже кого-то, попавшегося по пути, «съесть»

***Передача чувств прикосновениями*** (средний, старший возраст)

Один из участников становится в центр круга и закрывает глаза. Он знает, что сейчас к нему будут подходить по очереди остальные участники и прикосновением постараются передать одно из 4-х чувств: страх, радость, любопытство, печаль. О том, какое именно чувство ему будет передано, участники сговариваются в тайне от водящего, задача которого – определить по прикосновениям, какое чувство ему передавалось.

***Колдуны*** (любой возраст)

Играющие встают в круг с закрытыми глазами, после чего ведущий дотронувшись до плеча, назначает двух-трех из них колдунами. Затем все открывают глаза и начинают совершать хаотичное движение, пожимая друг другу руки. Каждый из колдунов может (но не обязан!) при рукопожатии заколдовать играющего, которому он пожимает руку, незаметно почесав его ладонь. Заколдованный, совершив еще два рукопожатия с кем-нибудь уходит в угол для заколдованных (выходит из игры). Задача играющих-неколдунов, приглядываясь друг к другу, всех колдунов разоблачить, задача тех, в свою очередь, заколдовать всех.

***Лавочки*** (старший возраст)

В эту игру должны играть представители обоих полов в равном количестве. Представители одного пола, например, девушки тайно от представителей другого "делят" их между собой, то есть каждая девушка загадывает одного из молодых людей (только одного и они не должны пересекаться!) Затем обе группы садятся на скамейки друг напротив друга и загаданные по очереди пытаются понять, кто же их загадал. Делается это так: молодой человек подходит к предполагаемой им девушки и (несильно!) топает перед ней ногой, если он угадал, девушка хлопает в ладоши, и они оба отправляются в "романтическое путешествие", то есть выходят из игры. Иначе девушка топает ногой в ответ и молодой человек, вернувшись на место, снова ждет своей очереди. Так продолжается до тех пор, пока не останется всего одна, так и не встретившаяся пара. Все остальные придумывают им какое-нибудь (желательно, смешное и доброе) задание, которое те, под общий смех, выполняют.

***Арам-шим-шим*** (любой возраст)

Играющие стоят в кругу, чередуясь по половому признаку (то есть мальчик-девочка-мальчик-девочка и так далее), в центре водящий. Играющие ритмично хлопают в ладоши и говорят хором следующие слова: "Арам-шим-шим, арам-шим-шим, Арамея-Зуфия, покажи-ка на меня! И раз! И два! И три!", в это время водящий, закрыв глаза и указывая руками вперед вращается на месте, когда же текст заканчивается, он останавливается и открывает глаза. Ближайший по направлению вращения к показанному им месту представитель противоположного пола также выходит в центр, где они встают спина к спине. Затем все остальные опять хлопают в ладоши, произнося хором: "И раз! И два! И три!". На счет три стоящие в центре поворачивают головы в стороны. Если они посмотрели водном направлении, то водящий целует (обычно в щечку), того, кто вышел, если в разных - они пожимают друг другу руки. После чего водящий встает в круг, а вышедший становится водящим.

***Узелки*** (средний возраст)

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.