

## ИГРОТЕКА ДЕТСКОГО ТИМБИЛДИНГА

С детьми 6-7 лет

### Игра «Обруч на себя»

Цель: поддержание или создание дружеские отношения в новом или старом детском коллективе.

Задачи: формирование чувства ритма; развитие быстроты, ловкости, точности движений.

Ход: Игроки выстраиваются в две шеренги, лицом друг к другу. Интервал между игроками - 1-1,5 м.

Правофланговые каждой из шеренг надевают на себя обруч. По сигналу преподавателя они быстро прокручивают обруч и передают его стоящему рядом партнеру, который надевает обруч на себя сверху вниз (или наоборот) и передает следующему участнику.

Вариант игры: команды выстраиваются в два круга.

Передача нескольких обручей идет по кругу.

Обручи возвращаются к головным игрокам, которые их надевают на себя.

### Игра «Желоб»

Правила: Участники поровну делятся на команды. Ведущий обозначает маршрут, по которому будет проходить игра.

Задача каждой команды — транспортировать мяч из точки А в точку В, используя специальные желоба, образующие трубопровод.

Каждому игроку выдается по желобу. Участники выстраиваются в линию, ведущий засекает время и кладет мяч в первый желоб. По ходу движения



шарика, первый игрок должен вовремя успеть в конец линии, чтобы подхватить его и не дать мячику упасть. Выигрывает та команда, которой удастся быстрее всех транспортировать шарик, не уронив и не дотронувшись до него руками.

### Игра «Геометрическая фигура»

Цель: активизация группы, создание групповой сплоченности, способствовать развитию командного духа, проявлению лидерских качеств.

Ход: Длинные веревки связываются в два больших кольца (веревочных колец столько, сколько создается групп, длина веревки зависит от количества участников). Дети становятся в круг, держась за веревочное кольцо обеими руками. Вожатый предлагает ребятам построить квадрат, треугольник, пирамиду, звезду, ромб, закрыв глаза и не отпуская из рук веревку. Участники имеют право советоваться, разговаривать вслух, искать решение в точно отведенное время.

### Игра: «Енотовы круги»

Ход: Берется большой круг (кольцо) из крепкой веревки, за который все берутся руками. Затем начинают осторожно отклоняясь назад растягивать в стороны.

Далее можно:

- Всем присесть, а потом встать.
- Отпустить одну руку.
- Пустить вертикальную или горизонтальную волну (то есть покачать веревку).

Потом обсуждается поддержка друг друга и зависимость результата общего дела от каждого, поскольку если кто-нибудь или несколько человек отпустят руки, то упадут все, включая их самих. Важно помнить об аккуратности.

### Игра: «Айсберг»

Цель: сплочение команды, выбор верной тактики действий, развитие командного мышления.

Ход: Берем 2 большие газеты, кладем на пол. Это 2 айсберга. Делим на 2 команды детей. Размер газеты должен соответствовать количеству детей. вожатый - касатка, дети - пингвины.

Сначала все хаотично бегает и когда вожатый говорит "Касатка!" команды должны запрыгнуть на свой айсберг, кто не успел, тот выходит. Постепенно газеты сворачиваются. Суть в том что ребята помогают друг другу удержаться на льдинке и тем самым сплочаются.



### Игра «Путанка»

Цель: Сплочение, улучшение взаимопонимания участников.

Ход игры : Все берутся за руки, стоя в 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 находится 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»  
Обсуждение: какие ощущения и эмоции испытывали при выполнении задания?

## Игра «Плот»

(Реквизит: одеяло).

Ход: Команда становится на одеяло. Не сходя с одеяла, нужно переместиться из пункта А в пункт Б. Высшее количество баллов (жетонов) = 5. За каждый промах – минус 1 балл.

## Игра: «Яйца»

(Реквизит: ведро, пластмассовые яйца от «Киндерсюрприза»).

Ход: Ведущий держит в руках ведро. Все участники команды берут в руки яйца, становятся на расстоянии примерно 1 метр от ведущего и по сигналу начинают кидать яйца в ведро (одновременно). Количество попавших яиц = количество баллов (жетонов).

## Игра: «Веселая гусеница»

(Реквизит: воздушные шары на каждую команду, из расчета – на 1 меньше количества человек в команде).

Ход: Участники команды встают в шеренгу, закрепляют между собой по одному надутому воздушному шару. Задание: размахивая руками, пройти из пункта А в пункт Б, не потерять шары, при этом петь любую веселую песню хором.



## Игра: «Электроцепь»

Ход: Команда выстраивается в круг и плотно садится друг к другу (плечо к плечу). Задача команды: встать одновременно.

## Игра «Ковёр-самолёт»

(Реквизит: 2 коврика).

Ход: Команда становится на первый коврик, как только все участники встали на первый переходят на второй коврик. Не сходя с коврика, нужно переместиться из пункта А в пункт Б.

## Игровое упражнение «Веселая гусеница»

Ход: Участники команды держатся за руки и передвигаются с пункта А в пункт Б, при этом поют разные детские песни хором. Руки сцеплены между ног.

## Игровое упражнение «Спина к спине»

Ход: Два человека стоят, упершись спинами друг в друга. Нужно вместе сесть и вместе встать. То же самое - стоя лицом друг к другу и взявшись за руки и отклонившись назад. Вариант упражнения - группа из нескольких человек (всего отряда), стоящих в кольце, либо в линию друг напротив друга.



Подготовила: воспитатель МБДОУ № 2  
г. Невинномысска. Евгения Викторовна  
Тимохова