

## **ИГРОТЕКА ДЕТСКОГО ТИМБИЛДИНГА**

*Использование игровых упражнений по сплочению детского коллектива.*

### «Назовись»

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинаящий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя. После броска он отпускает руки. После того, как мяч обойдёт всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя. Третий раунд этой игры несколько изменён. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросавший мяч, должен назвать своё имя, поймавший мяч, проделывает то же самое.

### «Имя в центре»

Во время физминутки дети образуют круг. В его центр по очереди вызываются, например, все Саши или все Лены. Круг начинает скандировать их имена в такт музыке. Так до тех пор, пока все имена не побудут в центре. Таким образом, каждый ребенок получает возможность побыть в центре внимания всего коллектива.

### «Комплементы»

Воспитатель называет имя ребенка, а остальные, по кругу могут сказать какая она, он. В итоге дети получают возможность услышать положительный отклик на себя (а ответы могут быть только положительными и приятными). Игра проводится в начале дня или после тихого часа.

### «Дружба»

Участники игры разбиваются по трое и по двое. Каждая тройка, держась за руки, образует малые круги по всей площадке. Вокруг малых кругов прогуливается несколько пар, тоже держащихся за руки. По договоренности между собой они могут выбрать любого человека из любой тройки. Договорившись, игроки подходят к одной из троек и заключают выбранного человека внутрь своего круга, который образуют, взявшись за руки. Оставшиеся два игрока из тройки становятся выбирающей парой. А вновь образовавшаяся тройка знакомится между собой.

### «Шуршунчк»

Воспитатель говорит, что «Шуршунчик» находится у него в руках и начинает передавать его по кругу со звуком «пф-ф-ф» (как легкое дуновение на ладонь). Попадая в руки каждого, «Шуршунчик» может изменять свою форму, размер (можно раздувать его, уменьшать, делать тяжелым, легким). Передав «Шуршунчика» следующему, необходимо сопровождать свое действие соответствующими звуками и жестами, характерными для данного состояния «Шуршунчика». Игра способствует снятию комплексов в общении, развивает фантазию и



воображение, позволяет настроить ребят на восприятие другого человека.

#### «Сломанный телефон»

Все участники становятся или рассказываются в ряд. Один из игроков – ведущий. Он задумывает слово или простое словосочетание. Очень тихо сообщает задуманное игроку, сидящему первым. Первый игрок произносит то, что услышал от ведущего, шепотом на ухо своему ближайшему соседу, тот своему соседу и т.д. Игрок, который оказался последним в ряду, громко произносит то, что ему сообщили. Получаются очень смешные искажения. Ведущему интересно выяснить, на каком игроке слово изменилось. Этот игрок становится следующим ведущим.

#### «Паровозик Чух-чух»

Все участники-вагончики-встают в круг. Выбираются двое водящих паровозиков. Каждый паровозик должен сформировать свой состав из вагончиков. Для этого водящий подходит к любому из игроков, стоящих в кругу, и произносит: «Я паровозик Чух-чух. Хочешь со мной покататься?» (называет имя игрока, затем обязательно называет свое имя.). После этого вагончик прицепляется к хвосту состава.

#### «Сказочный коллаж»

Ребята сидят в кругу. Ведущий произносит первую фразу – одно предложение, которое является началом сказки. Следующий участник следующее предложение, логично продолжая начатое повествование. В результате должна получиться единая смешная сказочная история.

#### «Ручеек»

Это хорошо знакомая народная игра помогает детям взять на себя смелость и самостоятельно сделать выбор партнера в паре. Это позволяет в игровой форме преодолеть неположительное отношение друг к другу или сократить дистанцию общения между детьми в группе.

#### «Верёвочка»

Для проведения этой игры возьмите верёвку и свяжите её концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина верёвки зависит от количества участвующих в игре ребят). Ребята встают в круг и берутся двумя руками за верёвку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук верёвку, построить треугольник, круг, квадрат». Это учит детей слаженным командным действиям и выявляет лидеров команды. Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить звезду, шестиугольник.

#### «Билетики»

Играющие образуют два круга и встают лицом друг к другу, образуя пары. Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «Поехали!», круги начинают вращаться в разные стороны. Ведущий кричит: «Контролер!». Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. «Заяц» хватается тот билетик, который ему понравился. Пассажир, оставшийся без билета, становится водящим – «зайцем». При встрече «билетик» и «пассажир»

знакомятся. Через некоторое время «пассажир» может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему «билетик»

#### «Карабас»

Следующей подобной игрой будет игра «Карабас». Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится воспитатель, который предлагает условия игры: «Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы - куклы.



Я произнесу слово «КА-РА-БАС» и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь, встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции». Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Рекомендуется повторить

игру 4-5 раз.

#### «Джинн»

Поскольку детям очень нравятся герои мультсериалов Уолта Диснея, то мы решили предложить детям игру с одним из героев этих мультфильмов. Дети становились в круг с поднятыми вверх и направленными к центру руками и изображали бутылку, в которой живёт Джинн. Ребёнок, выбранный в роль Джинна, находился в центре круга. После волшебных слов «Крибле! Крабле! Бумс!», которые произносили дети хором, они расступались и выпускали Джинна из бутылки. Он выбегал и просил, чтобы дети загадывали три желания, которые он должен выполнить: улыбнуться, попрыгать, станцевать, прохлопать в ладоши, сделать зарядку или рассказать загадку. Это позволяет детям научиться соподчинять свои действия командному решению.

#### «Добрые руки»

Детям предлагается с закрытыми глазами поздороваться или поиграть, потанцевать или погладить руку-друга, используя отверстия в коробочке. Это формирует определенное доверие детей друг к другу.

#### «Не слышу»

Всё участники разбиваются на пары. Задается следующая ситуация. Детей разделяет толстое стекло (в поезде, в автобусе...), они не слышат друг друга, но у одного из них срочно возникла необходимость что-то сказать другому. Нужно, не договариваясь с партнером о содержании разговора, попробовать передать через стекло все что нужно и получить ответ. Результаты обсуждаются.

#### «Фраза по кругу»

Ведущий предлагает выбрать какую-нибудь простую фразу, например: «В саду падали яблоки». Участники, начиная с первого игрока, произносят эту фразу по очереди. Каждый участник игры должен произнести фразу с новой интонацией (вопросительной, восклицательной, удивленной, безразличной и т. д.).

## «Цвета эмоций»

Выбирается водящий. По удару гонга он закрывает глаза, а остальные участники задумывают тихонько между собой какой-нибудь цвет, для начала лучше один из основных: красный, зеленый, синий, желтый. Когда водящий откроет глаза, все участники своим поведением, главным образом эмоциональным состоянием, пытаются изобразить этот цвет, не называя его, а водящий должен отгадать, что это за цвет. Если он отгадал, то выбирается другой водящий, если нет — остается тот же самый.

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

