

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ С ДЕТЬМИ Играем nonstop

Айсбрейкеры (от англ. to break - ломать, ice - лед, игры-ледоколы) - игра, помогающая участникам лучше узнать и ближе познакомиться друг с другом, снять коммуникативные барьеры в групповом общении, повысить уровень общения в группе. Для снятия психологического барьера. Цель игр - быстро растопить напряженность между детьми. Как правило по времени короткие игры. Являются первым шагом в так называемой «ломке льда» в группе, а проще говоря, созданию дружеской атмосферы в группе. Теплая и доверительная атмосфера является одним из важных факторов.

- **РАЗГОНЯЕМ ПАРОВОЗ.** По кругу по два хлопка в ладоши. Задача - постепенно уменьшать интервал между хлопками до команды ведущего, затем обратный процесс.
- **ПУТАНИЦА.** 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.
- **КОЙОТ И КРОЛИК.** Участники сидят в кругу и передают друг другу 2 мяча, один-«кролик», другой- «койот». Задача «койота»- поймать «кролика» «Кролик» может прыгать из рук в руки, а «койот» только передаваться из рук в руки сидящих рядом. Если 2 мяча оказались в одних руках - «койот» поймал «кролика». Игра сложна для детей с замедленным типом мышления! Они могут не справляться и выпадать из процесса.
- Еще больше игр на <https://summercamp.ru> и других ресурсах.

Выезд на природу. Примеры игр в формате эстафеты на свежем воздухе:

- **«Живой алфавит».** Сложить название своей команды с использованием всех участников.
- **«Спартанская переправа».** Перенести всех участников команды через отмеченный 5-метровый участок («река») с использованием наименьшего количества ног.
- **«Хвост-голова»** (с обменом игроками различных команд). Участники из соревнующихся команд выстраиваются «змейкой», держа руки на поясе. В «хвост» фигуры ставят равное (3-4 человека) число представителей из другой команды. Задача «головой» схватить «хвост» за максимально быстрое время. «Хвост» старается не дать «голове» схватить себя. Ведущий засекает секундомером время, за которое удалось выполнить задание, и определяет самую быструю команду.
- **«Вышибалы на время».** Задача участников-выбить всех представителей команды соперника за максимально быстрое время. Соблюдается дистанция выполнения бросков и используется не жесткий мяч (например, приспущенный волейбольный).
- **«Защитник на посту».** Представитель команды с помощью палки (около 1,5 метров) старается не допустить, чтобы представитель противника сбил с помощью аналогичной палки охраняемую им пластиковую бутылку, наполненную наполовину водой. Ведущий засекает время до сбивания, начисляя командам баллы за наиболее эффективную защиту.

Team-building Тимбилдинг – это специально разработанные мероприятия, направленные на сплочение коллектива, формирование сильной команды, достигающей любых поставленных целей.

Этапы проведения тимбилдинг-тренингов:

Формирование команд. Это делается заранее, например 3-4 команды по 5-10 человек, в зависимости от численности детей. Лучше формировать команды случайным образом, это будет эффективнее в психологическом плане.

Выбор капитана, девиз. Каждая команда выбирает капитана, придумывает название и девиз, который нужно использовать на всех этапах тренинга.

Непосредственно упражнения. На свежем воздухе это могут быть различные игры на преодоление препятствий, исследование местности, спортивные игры (футбол, волейбол и др.)

Среди психологических игр хорошо налаживают взаимопонимание такие, как:

- **«Пантомима»** — нужно показать заданное понятие жестами, не произнося ни слова, так, чтобы все остальные угадали о чем идет речь,

- **«Кто быстрее»** — капитаны команд должны на скорость выстроить членов своей команды определенным образом (треугольником, буквой, ломаной линией) или по конкретному признаку (рост, цвет волос, цвет одежды, размер ног, по первой букве имени и т.д.)

- **«Паровозики».** Участники разбиваются на команды по 5-6 человек и становятся «паровозиком». Голова паровозика зрячая, все остальные слепые. Паровозики двигаются, не задевая друг друга. Ведущий, дотрагиваясь до плечей последнего «вагона», подает сигнал, который доходит до «передних колес локомотива», меняя его движение.

- **«Моргалки» с модификациями.** Участники делятся на 2 круга – внутренний (занимают стулья) и внешний (располагаются за спинами сидящих). Сменяемый ведущий находится за спинкой пустого стула. Он подает условный сигнал (подмигивает) любому из сидящих в кругу. Участник, заметивший этот сигнал, старается перебежать на свободный стул, а стоящий за спиной убегающего должен его остановить легким, но быстрым касанием рук по плечам. Ведущий продолжает подмигивание до момента успешного перемещения того, кому он мигал. Участник стоящий за пустым стулом становится новым ведущим и игра продолжается. Для усиления эффекта можно использовать не только подмигивания, но и называть имена участников, чередуя с морганием. Еще интересней игра становится, когда ведущий может подмигивать или называть имена участников внешнего круга. Они стараются переместиться вправо или влево от стула за которым стоят (не назад!), а сидящий перед ними участник игры старается, выбрасывая руки за спину, остановить перемещение убегающего. В случае успешного «побега» сидящий на стуле выходит из внутреннего круга и занимает место за пустым стулом становясь ведущим.

НАПОЛНЕНИЕ ЭТОГО БЛОКА ЗАВИСИТ ОТ ВАС!

Глубина, степень воздействия и тематика упражнений варьируется и может определяться возрастом участников, временными рамками и целями тренинга!

Подведение итогов. Участники могут обсудить свои действия во время различных этапов тренинга, провести анализ допущенных ошибок и достижений. Победители соревнований получают награды, остальные – памятные призы.

Особенности организации активной игротеки

- **Безопасность участников превыше всего!**
- **Четкие правила поведения в группе, понятные инструкции**
- **Обеспечение достаточного пространства для перемещений**
- **Включенность участников, обеспечиваемая ведущим**
- **Предварительная проверка игротеки на состоятельность**

