



***СБОРНИК ИГР НА
ФОРМИРОВАНИЕ ГРУППОВОЙ
СПЛОЧЕННОСТИ В МЛАДШЕМ
ШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ***

АВТОР-СОСТАВИТЕЛЬ: ПЕРЕШЕЙНА М.А.



СОДЕРЖАНИЕ

1 раздел

*«Игры на взаимоотношения в
коллективе»*

2 раздел

«Игры на доверие»

3 раздел ~

«Игры на сплочение»

4 раздел ~

«Игры на разрешение конфликтов»

Список литературы

1 РАЗДЕЛ

«Игры на взаимоотношения в коллективе»



Данные игры проводятся с целью привития детям правил взаимоотношений человека с обществом, коллективом и самим собой. С их помощью можно научить детей оценивать чужое и своё поведение, предвидеть его возможные последствия; замечать эмоциональное состояние других людей и в соответствии с ним строить общение; научить контролировать и объективно оценивать свои эмоции, чувства, свои проступки, свою работу.

«МОЛЕКУЛЫ»

Играющие: все присутствующие. Суть игры: Во время игры все участники беспорядочно двигаются по игровому полю, а руководитель каждые 1-2 минуты называет любую цифру от 1 до 10. Например, «три». Это значит, что все участники должны образовать группы из трёх человек. Те, кто остались (два или один человек) выбывают. Игра заканчивается тогда, когда больше нет вариантов цифр. Игра учит: не бояться общения, быстро ориентироваться, находить единомышленников.

«ОСТРОВА»

Играющие: все присутствующие. Подготовительный этап: подготовьте отдельные листы газеты для каждого участника, магнитофон, соответствующие музыкальные записи. Суть игры : Каждому игроку раздаётся по одному листу газеты, которые кладутся на пол. Каждый встаёт на свой лист и танцует под музыку, не сходя с газетного листа. Через 1,5 - 2 минуты руководитель забирает пять листов. Тот, кто остался без листа, должен попроситься к другому. Игра учит: толерантности, пониманию, отзывчивости, коллективизму.

«ЗМЕЙКА»

Играющие: все присутствующие. Суть игры: Играющие, выстраиваются в колонну, каждый держится за пояс впереди стоящего. Последний человек в команде – «хвост», а первый – «голова». Задача «головой» – поймать «хвост», а «хвоста» – убежать от «головой». При этом «тело» не должно распадаться. Когда «голова» поймает «хвост», последний игрок становится «головой», а предпоследний становится «хвостом», либо выбирают новую «голову» и «хвост». Игра учит: действовать единой командой, уметь прислушиваться к мнению других, уметь прийти на помощь в нужный момент.

«ДОМИКИ»

Играющие: все присутствующие, разбившись на группы по три человека: двое – «домик» и один - «житель». Суть игры: Выбирается один игрок – ведущий, цель которого стать либо «домиком», либо «жителем» посредством трёх команд: Команда «Домики!» - игроки - «домики» оставляют своих «жильцов» и ищут новых; Команда «Жители!» - игроки - «жители» выбегают из «домиков» и ищут себе новые; Команда «Землетрясение!» - все игроки - «домики» распадаются и вместе с игроками -

«жителями», двигаясь беспорядочно, либо создают «домик», либо становятся «жителями». Тот, кто остаётся один, становится ведущим. Игра учит: умению идти на контакт с незнакомыми или малознакомыми сверстниками, способности предвидеть действия членов коллектива.

«ДВА БЕРЕГА»

Играющие: все присутствующие, разбившись на три команды: два «берега» и «река». Суть игры: Команды выстраиваются параллельно – «берег» - «река» «берег». Правый «берег» решает, что сказать левому (слово или словосочетание) и по команде руководителя начинает передавать сообщение (громко произносит вслух). Задача «реки» – не дать услышать левому «берегу», то, что хочет сказать правый. (Можно кричать, топать, махать руками). Левый «берег» должен услышать то, что хочет сказать правый. Как только левый «берег» понял и услышал сообщение, команды меняются ролями. Игра учит: оценивать чужое и своё поведение, предвидеть его возможные последствия, действовать единым коллективом.

«КАРТОШКА»

Играющие: все присутствующие. Суть игры: Выбирается один «фермер», а все остальные участники – «картофелины». Вся «картошка» собирается в кучу, крепко держась друг за друга. Задача «фермера» - «выкопать» (выдернуть) весь «урожай», а «картофелинам» нужно не отдавать собратов в руки «фермера». Как только кого-нибудь из «картофелин» выдёргивают, он тоже становится «фермером» и помогает первому «фермеру». Игра заканчивается, как только «выкапывается» весь «урожай». Игра учит: правилам взаимоотношений человека с коллективом, замечать эмоциональное состояние других людей и в соответствии с ним строить общение, контролировать свои эмоции, чувства и проступки.

«ЛАВАТА»

Играющие: все присутствующие. Суть игры: Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: "Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, трата-та, наш весёлый танец - это Лавата". Потом все останавливаются и ведущий говорит: "Мои локти хороши, а у соседа - лучше" - все берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая. Ведущий может глумиться как хочет (талия, плечи, пятки, ноги и т.п.), Игра учит: снимать у детей тактильное напряжение.



«ЧЕЛОВЕК К ЧЕЛОВЕКУ»

Участники разбиваются на пары и встают в круг. Галящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например: правая рука к левой руке, спина к спине, ухо к уху, правая нога к правой ноге и т.д. Выполняя команды одну за другой, фигура все более и более усложняется, то есть предыдущие команды остаются зафиксированными до команды «Человек к человеку». После этой команды каждый участник ищет себе новую пару. Задача галящего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым галящим.



«НЕ ДЫШИ МНЕ В ЗАТЫЛОК»

Выбирается один «галящий» и два помощника. «Галящий» располагается спиной к остальным игрокам, а помощники - перед «галящим» лицом к аудитории. Один игрок из аудитории подходит и встает за спиной у «галящего»; помощники при помощи мимики и жестов объясняют «галящему» кто у него за спиной, а тот, в свою очередь, называет имя человека, расположившегося у него за спиной. Смена «галящего» и помощников происходит после трех ошибок. Можно устанавливать временные ограничения для помощников (сколько секунд им дается чтобы показать кто за спиной).

«ЗАПРЕЩЕННЫЕ СЛОВА»

Каждому участнику игры выдается по пять горошин. Все играющие свободно передвигаются по комнате и разговаривают друг с другом, задавая различные вопросы, при этом отвечать словами "да" или "нет" нельзя. Если кому - то удастся выманить слова "да" или "нет", то он забирает одну горошину у своего соперника себе. На заданный вопрос нужно обязательно быстро ответить. Если же тот, кому задали вопрос, не отвечает или медлит с ответом больше пяти секунд (задавший вопрос может тихо и медленно считать до пяти), то у него также забирается одна горошина. Если кто-то потерял все свои горошины, он продолжает игру дальше и пытается заставить кого-нибудь ответить "да" или "нет", возвращая, таким образом, себе горошины. Игра продолжается 10 - 20 минут, затем все подсчитывают свои трофеи.

2 РАЗДЕЛ

«Игры на доверие»



Доверие – это чувство, это мощное и важное воспитательное средство, в то же время это очень хрупкая вещь. Доверие – это ключик к личности ребенка. Заслужить доверие можно длительной работой, а разрушить его можно в один момент. Игры на доверие дают возможность укрепить лучшие черты характера детей, объединить группу, выявить и раскрыть уникальные и часто затаенные стороны личности.

При проведении упражнений классному руководителю нужно быть внимательным, его указания должны быть четкими и понятными, необходимо наблюдать за всеми участниками и уделять особое внимание предотвращению возможных проблем.

ИГРА «СЛЕПЕЦ И ПОВОДЫРЬ»

Цель: Формирование навыков выражения и отстаивания собственного мнения, поиск компромиссов, умение противостоять групповому давлению.

Задача: Получить опыт ответственности и беспомощности, определить уровень доверия партнёру

Оборудование: Повязки на глаза

Количество детей: Любое чётное (работа в паре)

Краткое описание:

Участники разбиваются на пары по принципу наименьшей привязанности. «Поводырь» ведёт участника с завязанными глазами по комнате, преодолевая различные препятствия с помощью устных рекомендаций. Для создания более напряжённой атмосферы можно предложить «Слепцу» выступить в роли инопланетянина, ничего не знающего об этом мире. Тогда задача «Поводыря» осложнится объяснениями предметов, цветов, вкусов, движений.

Игра завершается обязательным обсуждением полученных результатов.

«ХРАБРЫЙ НЕВАЛЯШКА»

Участники разбиваются на пары, становятся один позади другого, лицом в одну сторону. По команде ведущего, первый падает (колени не сгибать), второй ловит первого. Далее меняются местами.

«КРУГ ДОВЕРИЯ»

Все становятся в тесный круг, желательно физически сильных и слабых чередовать. Водящий в центре скрещивает руки и падает назад (колени не сгибать) Игроки его ловят и начинают перебрасывать его вперед-назад в круге. Предложите побывать в качестве ведущего каждому участнику.

Вариант: водящему завязывают глаза.



"ГУСЕНИЦА"

Цель: Игра учит доверию. Почти всегда партнеров не видно, хотя и слышно. Успех продвижения всех зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных участников.

"Ребята, сейчас мы с вами будем одной большой гусеницей и будем все вместе передвигаться по этой комнате. Постройтесь цепочкой, руки положите на плечи впереди стоящего. Между животом одного играющего и спиной другого зажмите воздушный шар или мяч. Дотрагиваться руками до воздушного шара (мяча) строго воспрещается! Первый в цепочке участник держит свой шар на вытянутых руках. Таким образом, в единой цепи, но без помощи рук, вы должны пройти по определенному маршруту".

«ЧЕРЕЗ ПОРОГИ»

Цель: Развитие доверия, тренировка умения управлять другим человеком и действовать по командам партнера при невозможности самостоятельно получить нужную информацию, необходимости положиться на него.

Описание упражнения: Участники садятся в свободный круг диаметром не менее 4-5 метров. Один доброволец изображает «корабль, идущий через каменистые пороги», второй – «капитана корабля». Пороги изображаются с помощью 5-6 стульев, выставленных в середине круга, туда же выходят еще несколько желающих, изображающих «скалы».

Задача «корабля» – пройти с закрытыми или завязанными глазами через эти препятствия в «гавань» (к участнику, расположенному с противоположной стороны круга). «Капитан» руководит его движениями, подавая команды с помощью голоса. Потом партнеры меняются ролями.

Игра может повторяться несколько раз с различными добровольцами.

Обсуждение:

Кому больше понравилась роль «корабля», а кому «капитана», чем именно?

Какие эмоции возникали в одной и в другой роли?

Что за качества должен проявлять один и другой партнер для успешного выполнения этого задания, в каких реальных жизненных ситуациях нужны такие же качества?



«ПОЕЗД»

Цель: Сплочение, повышение взаимного доверия участников, тренировка уверенности поведения при необходимости действовать в условиях недостатка информации, положившись на партнеров.

Описание упражнения: 6-8 участников изображают «поезд», встав в колонну и положив руки на плечи стоящим впереди. Все, кроме первого, закрывают глаза. Этому «поезду» нужно проехать через препятствия, которые изображают другие участники. При малом количестве играющих часть препятствий можно изобразить с помощью стульев.

Задача «поезда» – проследовать от одной стены помещения до другой, по пути обязательно объехав по кругу 3-4 препятствия (ведущий указывает, какие именно) и, не столкнувшись с остальными. Препятствия, изображенные с помощью других игроков (желательно, чтобы те, которые нужно объехать по кругу, были именно из их числа), при приближении к ним «вагонов поезда» на опасно-близкое расстояние могут издавать предостерегающие звуки – например, начинать шипеть.

Игра повторяется несколько раз, чтобы дать возможность каждому побыть и в роли препятствий, и в составе «поезда».

Если участников много и позволяют размеры помещения, можно сделать игру более динамичной, запуская одновременно по два «поезда».

Обсуждение:

Кому кем больше понравилось быть — «локомотивом», «вагонами», препятствиями; с чем это связано?

Какие эмоции у кого возникали при движении в составе «поезда»?

Каким реальным жизненным ситуациям можно уподобить эту игру?

«МОЛЧАЩЕЕ И ГОВОРЯЩЕЕ ЗЕРКАЛО»

Ведущий предлагает выйти в круг добровольцу, который будет «смотреть в зеркало». Твоя задача только по отражению в «зеркале», точнее в двух «зеркала», определить, кто из членов группы подошел к тебе сзади. Эти два «зеркала» будут живыми. Одно будет молчащим: оно сможет объяснить тебе, кто находится за спиной, только с помощью мимики и жестов. Второе зеркало – говорящее. Оно будет объяснять, что за человек, конечно не называя его имени. Выбери из группы тех двоих, кто станет молчащим и говорящим «зеркалом».

После того, как игрок сделал выбор, ведущий дает «зеркалам» более подробную инструкцию:

«Зеркала» встают рядом у стены. Основной игрок – перед ними. Все остальные участники группы располагаются за его спиной и по одному бесшумно подходят к нему сзади. Отражение зеркалами происходит по очереди. Сначала работает молчащее «зеркало». Если основной игрок не может угадать человека стоящего за спиной, то вступает «говорящее зеркало» и произносит одну фразу. Если игрок опять не угадывает, то снова можно по-другому – отражает молчащее «зеркало» и так далее. Задача игрока угадать человека за спиной как можно быстрее.

Для «зеркал» есть определенное условие – не акцентироваться только на изображении чисто внешних особенностей людей и тем более подчеркивать какие-то физические характеристики.

Можно обсудить такие вопросы:

Кому из игроков потребовалось меньше всего зеркальных «отражений», чтобы определить, кто находится за его спиной? В чем секрет такой прозорливости? Кто из участников группы оказался самым талантливым «зеркалом»? Что ему в этом помогло?

Кто из участников удивлен тем, как был отражен «зеркалами»?

Что вы почувствовали, когда увидели свое отражение?



ИГРА «ТИГР, МЫШЬ И СЛОН»

Игра, в которую легко вовлекаются даже самые, робкие участники. Участники делятся на две равные команды.

В каждом круге игры каждая команда выбирает одного из трех зверей: тигра, мышь или слона. Выигрывает та команда, чей зверь может прогнать другого: тигр прогоняет мышь, слон прогоняет тигра, мышь прогоняет слона. Животных можно изобразить следующим образом:

тигр – руки вытянуты вперед, словно лапы, угрожающе рычит;

мышь – передвигается присев, руки на голове (подрагивают, как дрожащие ушки), негромко попискивает;

слон – туловище слегка наклонено вперед, руки со сложенными ладонями раскачиваются вперед-назад, словно хобот, исполнен достоинства и молчалив.

Команды собираются у противоположных стен помещения, за минуту участники должны договориться между собой, какого зверя они будут представлять в первом раунде.

Когда решение принято, все начинают громко считать: раз..., два...

На счет «три» члены обеих команд быстро принимают позы, символизирующие выбранного зверя. Теперь становится ясно, какой «зверь» в состоянии прогнать другого. Если обе команды выбрали одно и то же животное, победителя нет. Команда, выигравшая три раза подряд, получает аплодисменты.



«РОБОТ»

Описание игры: игра проходит в парах. Один человек в паре – «робот», второй – «оператор». «Робот» может делать только то, что говорит ему «оператор», глаза у него закрыты. Вместе пара должна, например, взять какой-то предмет и переложить в другое место. Затем играющие ребята меняются ролями.

«ЗЕРКАЛО»

Описание игры: играющие разбиваются на пары и встают или садятся друг напротив друга. Первый в паре – «человек», второй – «зеркало». «Человек» начинает медленно, плавно двигать руками, а «зеркало» старается как можно точнее повторить его движения, «слиться» с ним. «Зеркало» может почувствовать ритм дыхания «человека» и синхронизировать с ним свое дыхание. Через несколько минут ведущий предлагает «зеркалу» и «человеку» поменяться ролями.



«ЭМПАТИЯ»

(Эмпатия - это способность человека сопереживать, умение понять состояние другого.)

Из всех учеников класса выбирается самый «эмпатичный». Он выходит за дверь. Остальные дети получают карточки, на которых написаны различные состояния человека. За минуту детям нужно вжиться в это состояние так, чтобы водящий мог угадать, что написано на карточке.

(Карточки: гнев, радость, задумчивость, ирония, испуг, печаль, страх, удивление, скука, восхищение, подозрение.)

«ПРОГНОЗ»

Класс делится на две команды. Каждая получает 4 листка бумаги с надписями: ссора, грусть, дружба, счастье. На обратной стороне каждого из них игроки должны сделать небольшой рисунок, изображающий это слово. Члены другой команды, видя лишь слово, но не рисунки, должны предположить (сделать прогноз), что же изображено.

«ГРУППОВОЙ РИСУНОК»

Дети садятся в круг. Один начинает рисовать что-то важное для себя. Затем передает рисунок соседу справа. Одновременно он получает другой рисунок от соседа слева. Дети рисуют до тех пор, пока рисунок не вернется к своему хозяину. Затем можно организовать выставку групповых рисунков.



«С ЗАВЯЗАННЫМИ ГЛАЗАМИ»

Каждому участнику игры на глаза надевается повязка. Сначала все хаотично двигаются по комнате, стараясь не толкать друг друга. Затем предлагается мальчикам организовать свой круг в одной части помещения, а девочкам - в другой. Тут потребуются интуиция, чутье, так как разговаривать и вообще издавать какие-либо звуки запрещено. За соблюдением этого правила строго следит ведущий. Правда, можно прикасаться друг к другу.

«В ТЕСНОТЕ, ДА НЕ В ОБИДЕ»

Класс делится на две равноценные команды примерно с одинаковым количеством мальчиков и девочек в каждой. Можно учесть взаимные интересы и симпатии. Ведущий рисует напротив каждой команды квадрат, разделенный на восемь клеток. Каждой команде предлагается занять как можно меньше клеток.

«РУКА К РУКЕ»

В игре принимают участие нечетное количество игроков. Водящий произносит фразу, например: «Рука к руке! Все меняются местами», и все участники игры, в том числе и водящий, должны найти себе пару и соприкоснуться со своим партнером руками. Тот, кто не успел найти себе пару, становится водящим. Новый водящий говорит, например: «Спина к спине! Все меняются местами». Все игроки вновь стараются как можно быстрее найти себе партнера и встать с ним спина к спине. Продолжать игру можно с самыми разнообразными командами: «Нос к носу», «Плечо к плечу» и т. д.



«КЛЯКСЫ»

Игроки берут маленькие листочки бумаги. С помощью кисточек наносят на них небольшую капельку чернил, затем складывают листок пополам и проводят по нему рукой. После этого на листке появляется удивительный узор. Листки с кляксами пускают по кругу. Задача каждого игрока - внимательно изучить все кляксы и написать под ними или на обратной стороне листка, что они ему больше всего напоминают, какие ассоциации вызывают. На каждом листке появятся ответы, отражающие ассоциации явного большинства. Те из участников, кто оказался в этой группе, относятся к числу людей, наиболее чутко улавливающих запросы и требования общества, они хорошо адаптируются к окружающей среде, они реалисты. Те, кто стал автором самых необычных, нестандартных, уникальных ответов, в какой-то мере гениальны и талантливы.



«ТАЛИСМАН»

Талисманом считают предмет, который приносит удачу и счастье. Поэтому его всегда стараются носить с собой. Талисманом может быть любой предмет - важно только, чтобы он попал к вам при счастливых обстоятельствах и из хороших рук. Возможно, талисман несет какую-то положительную, добрую энергию. Пусть каждый подумает и найдет у себя какой-то предмет, который сопровождал бы его в счастливые дни. Это может быть простая авторучка, расческа, значок и т. д. Потом выберите человека, который вам чем-то симпатичен. Обменяйтесь с ним талисманами, сопровождая это добрыми пожеланиями и напутствиями. Продумайте, что вы будете говорить своему партнеру при вручении талисмана: от чего талисман будет хранить своего нового владельца, какую удачу приносить, что символизировать.

«ПОХОДКА»

То, как человек ходит, - одна из наиболее постоянных и выразительных характеристик индивидуума. Походка может очень многое рассказать о душевном состоянии человека, его характере, темпераменте, стиле жизни.

Предлагаем поиграть в игру, которая поможет научиться анализировать походку друг друга, а также узнать, о чем говорит окружающим ваша походка. Желая выступить первым выходит на середину круга. Ему нужно несколько раз пройтись перед одноклассниками, стараться при этом держать себя свободно - например, вообразить, что он утром идет на работу, в школу, в магазин и думает по дороге о чем-то своем. Остальные участники игры должны придумать название, емкую характеристику данной походки. Например: «Лодочка без весел», «Штурм Зимнего дворца» и т. д. Самое главное, чтобы названия были точными, но ни в коей мере не обидными.

«ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ПОРТРЕТ»

Приготовьте фломастеры или карандаши и чистые листы бумаги. Играющие должны заменить слова, которым нужно дать ассоциативное толкование, на рисунок. Слова могут быть любыми: дом, возмездие, работа, дружба, любовь, ужас, абракадабра, семья. На каждый рисунок отводится 1 минута. Детям надо постараться в рисунке выразить смысл, который заключен в каждом из слов.

После этого можно предложить детям составить психологический портрет своего соседа по его рисункам. Конечно, трудно дать их однозначное толкование, но жизненный опыт, интуиция и здравый смысл помогут.

Если рисунки крупные, конкретные и ясные по смыслу, то у рисовавшего их натура практичная, надежная, основательная, но без фантазии, без оригинальности. Рисунки в виде символов, аллегорий принадлежат человеку с хорошей логикой и ясным умом. Он хозяин своих эмоций, но, может быть, несколько суховат и педантичен. Если в рисунках много фантазии и

оригинальности, то это говорит о творческих способностях, но также и о трудностях, с которыми автор сталкивается в обыденной жизни.

Можно взять и другие слова, например: учеба, развлечение, преступление, творчество, Бог, отдых, мечта.

«БЫСТРАЯ РИФМА»

Каждому участнику нужно написать на листке бумаги 7-8 коротких отрывочных фраз. Темы фраз ничем не ограничены, но они Должны быть короткими, например: «Я пошел в кино», «Хочу вкусный апельсин». Словом, любые фразы, не обязательно имеющие глубокий смысл. Потом участники игры должны разойтись по комнате и медленно, хаотично двигаться по ней, натываясь на других игроков. Каждый раз, когда участник натывается на очередного партнера, тот зачитывает ему одну из фраз, а первый должен с ходу ответить какой-либо рифмовкой, стараясь по возможности завершить начатую тему. Затем он читает свою фразу, и над рифмой мучается его партнер. Обменявшись таким образом рифмовками, они расходятся и продолжают двигаться по комнате, пока не наткнутся на другого участника, с которым повторяют эту же процедуру. В конце все игроки обмениваются впечатлениями, зачитывают наиболее понравившиеся рифмовки, называют их авторов.

«САМЫЙ-САМЫЙ»

Каждый человек - уникальная личность, в чем-то он совершенно неподражаем. Однако именно из-за того, что не все это замечают, у человека возникает неудовлетворенность отношением окружающих к его персоне. Попробуйте поправить это.

Класс делится на несколько команд. Внутри каждой из них все игроки рассказывают о своих достоинствах. А затем уже команды рассказывают о своих самых-самых веселых, находчивых, умных товарищах.

На основе этой игры можно провести конкурсы на выявление «самых-самых».



3 РАЗДЕЛ

«Игры на сплочение»

Данные игры направлены на развитие социально-личностных взаимоотношений между детьми младшего школьного возраста, а также на сплочение детского коллектива и установления позитивных взаимоотношений между детьми в группах продленного дня школ.

Позитивные отношения между детьми — залог успешности и коммуникативного поведения в будущем, ведь так важно научить детей этого возраста играть вместе, а не рядом. Между тем, в детском коллективе неизбежны конфликтные ситуации. Задача педагога не просто умело разрешить острые ситуации среди воспитанников, но и, что более важно, не допускать их появления. А сделать это можно, только создав дружеские отношения между ребятами.



Все игры объединены едиными целями:

- Развивать чувство собственной значимости, самоуважения.
- Учить детей преодолевать замкнутость, пассивность.
- Формировать умение проектировать свои действия, вступая в сообщество с другими детьми, согласовывать с ними свои действия, предлагать свою помощь, соблюдать правила, сотрудничать в совместной деятельности.
- Продолжать формировать способы установления теплых отношений, способы проявления помощи, заботы, уважения.
- Формировать способы речевой коммуникации, дать понятие, что добрые слова ведут к добрым поступкам, что нельзя злословить, придираться.
- Накапливать опыт практических действий преодоления эмоционального состояния неблагополучия.
- Развивать у детей способность анализировать свое поведение, сравнивая его с общепринятыми нормами.



«ТЫ МНЕ ПРАВИШЬСЯ»

(с 8 лет)

Цели: Это прекрасное упражнение способствует развитию хороших отношений между детьми. Некоторые дети легко могут выражать свои эмоции, для других это — проблема. В этой игре все участники получают реальную возможность развить этот важный навык. "Паутина" представляет собой отличную метафору взаимосвязанности всех учеников класса.

Материалы: Клубок цветной шерсти.

Инструкция: Сядьте, пожалуйста, все в один общий круг. Я хочу предложить вам принять участие в одной очень интересной игре. Мы все вместе составим одну большую цветную паутину, связывающую нас между собой. Кроме того, каждый из нас может выразить свои добрые мысли и чувства, которые он испытывает к своим одноклассникам. Сейчас я покажу вам, как должна протекать эта игра.

Пару раз обмотайте свободный конец шерстяной нити вокруг своей ладони и покатайте клубок в сторону одного из детей. Постарайтесь выбрать не самого популярного в классе ученика.

Вы видите, что я сейчас сделала. Я выбрала ученика, который должен быть следующим в "паутине". После того, как мы передали кому-то клубок, мы говорим этому ученику фразу, начинающуюся с одних и тех же слов: "Коля (Маша, Петя)! Ты мне нравишься, потому что..." Например, я говорю: "Коля! Ты мне нравишься, потому что сегодня перед началом уроков ты вежливо открыл передо мной дверь в класс". Выслушав обращенные к нему слова, Коля обматывает нитью свою ладонь так, чтобы "паутина" была более-менее натянута. После этого Коля должен подумать и решить, кому передать клубок дальше. Когда клубок окажется у следующего ученика, то Коля обращается к нему с фразой, которая начинается с тех же слов, что и моя. Например: "Яна, ты мне нравишься, потому что вчера ты помогла мне решить трудную задачу по математике". При этом вы можете говорить о том, чем вас обрадовал этот человек, что вам в нем нравится, за что вы хотели бы

его поблагодарить. И так продолжается наша игра все дальше и дальше... Постарайтесь хорошо запомнить то, что вам скажут, когда будут передавать клубок.



Необходимо внимательно проследить, чтобы в ходе игры все дети получили клубок. Объясните детям, что мы любим не только своих самых близких друзей, но и каждого ученика в классе. Ведь в каждом есть что-то такое, что достойно уважения и любви. Эти мысли очень важно постоянно повторять и подчеркивать в современном обществе, наполненном конкурентной борьбой за место под солнцем. Ни одна семья, ни один коллектив не смогут быть полноценными и эффективными, пока в них будут оставаться "козлы отпущения" и "аутсайдеры". Если у некоторых детей будут сложности с произнесением начальной фразы "Ты мне нравишься, потому что...", то позвольте им заменить ее словами "Мне понравилось, как ты...".

Постепенно "паутина" будет расти и заполняться. Ребенок, получивший клубок последним, начинает сматывать его в обратном направлении. При этом каждый ребенок наматывает свою часть нити на клубок и произносит сказанные ему слова и имя сказавшего, отдавая ему клубок обратно.

Анализ упражнения:

- Легко ли тебе говорить приятные вещи другим детям?
- Кто тебе уже говорил что-нибудь приятное до этой игры?

- Достаточно ли дружен наш класс?
- Почему каждый ребенок достоин любви?
- Что-нибудь удивило тебя в этой игре?

«ОБЪЯТИЯ»

(с 6 лет)

Цели: Это очень увлекательная игра, которая особенно нравится детям младшего возраста. Она позволяет детям физически выражать свои положительные чувства, тем самым способствуя развитию в классе групповой сплоченности. Стеснительным детям эта игра помогает более близко общаться с другими.

Упражнение вполне годится для "разогрева" класса в начале учебного дня. Проводя его, вы показываете свое стремление видеть перед собой единую сплоченную группу, объединяющую всех учеников класса, независимо от уровня их общительности.

Инструкция: Сядьте, пожалуйста, в один большой круг. Кто из вас еще помнит, что он делал со своими мягкими игрушками, чтобы выразить свое хорошее отношение к ним? Правильно, вы брали их на руки. Я хочу чтобы вы все хорошо относились друг другу и дружили между собой. Естественно, иногда можно и поспорить друг с другом, ведь когда люди дружны, им проще переносить обиды или разногласия. Я хочу, чтобы вы выразили свои дружеские чувства к остальным ученикам, обнимая их. Быть может, будет такой день, когда кто-нибудь из вас не захочет, чтобы его обнимали. Тогда дайте нам знать, что вы хотите пока просто посмотреть, но не участвовать в игре. Тогда все остальные не будут трогать этого ребенка. Я начну с легкого, совсем маленького объятия и надеюсь, что вы мне поможете превратить это объятие в более крепкое и дружеское. Когда объятие будет доходить до вас, любой из вас может добавить в него энтузиазма и дружелюбия, чтобы мы все сделали наши хорошие взаимоотношения еще более крепкими.

Анализ упражнения:

- Понравилась ли тебе эта игра?
- Почему хорошо обнимать других детей?
- Как ты себя чувствуешь, когда другой ребенок тебя обнимает?
- Берут ли тебя дома на руки? Часто ли это бывает?



ИГРА- УПРАЖНЕНИЕ «УГАДАЙ КТО ЭТО?»

Цель упражнения: Упражнение способствует подчеркиванию сходства и различия учеников, что повышает сплоченность группы, дает возможность больше узнать друг о друге.

Ведущий называет у каждого ученика отличительные черты, не называя имени ребенка, а остальные дети должны угадать, кого называет ведущий.

- у этого мальчика красивые голубые глаза;
- а у этой девочки сегодня очень нарядные бантики;
- а один из учеников сегодня очень веселый и т. д. по индивидуальным и поведенческим особенностям детей.
- Кому понравилось играть в эту игру?
- Чему вы научились в этой игре?

- Что вы узнали друг о друге?

ИГРА- УПРАЖНЕНИЕ «ГРУППА»

Цель упражнения: сплочение коллектива, повышение взаимного доверия между участниками, умение работать в команде.

Все прогуливаются по комнате, и ведущий выкрикивает фразу, сообщающую об опасности.

- “Внимание! На нас напали пещерные львы!

После сигнала опасности участники игры должны немедленно собраться в тесную группу, спрятав слабых в середину, а затем хором произнести фразу:

- “Дадим отпор пещерным львам”.

Потом группа опять разбредается по комнате, и игра повторяется. Для успешного проведения игры необходимо чтобы фразы произносились именно так, как сказано в инструкции, и при этом с совершенно серьезным видом.

- Кому понравилось играть в эту игру?

- Что вы чувствовали во время приближения опасности?

- Как вы думаете, что помогло вам преодолеть опасность?



«Паутинка»

Цель: развитие умения выражать свои эмоции.

Все дети садятся в круг. Ведущий берет в руки клубок ниток. Он предлагает детям назвать свои имена. Каждый участник называет свое имя, при этом разматывая клубок. В итоге получается паутина, которая связывает всех ребяткишек.

Паутина эта необычная, "волшебная". Каждому ребенку достается кусочек паутинки, который можно надеть на руку в качестве браслета!

«Передай сигнал»

Цель: сплочение группы, развитие способности к сосредоточению и чувства ответственности.

Дети берутся за руки. Ведущий посылает сигнал стоящему рядом с ним ребенку через пожатие руки, сигнал можно передавать влево или вправо, разговаривать нельзя. Когда сигнал придет снова к ведущему, он поднимает руку и сообщает о том, что сигнал получен. Затем предлагает детям передать сигнал с закрытыми глазами. Игра проводится 3-4 раза. Главное условие - общение без слов.



«Куда иголка, туда и нитка»

Цель: способствовать сближению детей, научить преодолевать скованность, застенчивость.

Звучит музыка. В процессе игры музыкальное сопровождение меняет темп и ритм, вместе с музыкой меняет движения ребенок, возглавляющий колонну. Остальные участники стараются повторить в точности его движения.

«Треугольник, квадрат»

Цель: развитие умения выделять индивидуальные качества сверстников, уметь договариваться.

Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: "Ребята! В полной тишине, без слов, постройте мне треугольник... квадрат... ромб и т.д.



«Моргалки»

Цель: развитие внимания и наблюдательности, необходимых для эффективного общения.

Играет нечетное количество народа. Играющие образуют 2 круга: внешний - мальчики, внутренний - девочки.

Каждая девочка должна стоять строго перед мальчиком. Мальчик, которому не хватило пары, становится во внешний круг, девочки устремляют свои взоры на него. Чтобы найти себе пару он подмигивает какой-нибудь девочке. Увидев это, она должна побежать к нему, а мальчик, стоящий сзади неё должен её вовремя поймать. Тот, кто зазевался, (проморгал) - вынужден искать себе пару.

«Носок-пятка»

Цель: сближение и снятие тактильного напряжения.

Все становятся в круг очень плотно, так чтобы носок упирался в пятку впереди стоящему. Когда встали как надо, все начинают в таком положении медленно приседать - получается, что каждый садится на колени предыдущему. Если успешно сели - нужно попробовать так немного продержаться.

«Сороконожка»

Цель: сплочение группы, развитие способности к сосредоточению и чувства ответственности. Педагог рассаживает детей на полу и говорит: «Представляете, как сложно жить сороконожке, ведь у нее целых 40 ножек! Всегда есть опасность запутаться. Давайте поиграем в сороконожку. Встаньте друг за другом на четвереньки и положите руки на плечи соседа. Готово? Тогда начинаем двигаться вперед. Сначала медленно, чтобы не запутаться. А теперь — чуть быстрее». Взрослый помогает детям построиться друг за другом, направляет движение сороконожки. Затем взрослый говорит: «Ох, как устала наша сороконожка, она буквально падает от усталости». Дети, по-прежнему держа соседей за плечи, падают на ковер.

«Лепим скульптуры»

Цель: способствовать сближению детей, научить преодолевать скованность, застенчивость.

Педагог помогает детям разделиться на пары, а затем говорит: «Пусть один из вас будет скульптором, а другой — глиной. Глина — очень мягкий и послушный материал». Каждой паре дают фотографии с изображением людей в различных позах. Ведущий просит внимательно посмотреть на фотографию и попробовать вылепить из своего партнера точно такую же статую. При этом не разрешается разговаривать, ведь глина не знает языка и не может понимать людей. В качестве примера педагог выбирает любого ребенка и начинает лепить из него скульптуру, предварительно показав всей группе фотографию своего будущего памятника. После этого дети лепят самостоятельно, взрослый следит за игрой и подходит к ребятам, у которых что-то не получается. Затем дети показывают свои скульптуры воспитателю и остальным парам. После этого взрослый вновь раздает фотографии, и дети меняются ролями.

«Составные фигуры»

Цель: создание условий для сотрудничества в группе, повышение настроения и активизация участников группы.

Педагог рассказывает детям вокруг себя и говорит: «Тот из вас, кто был в цирке или в зоопарке, наверняка видел там слона. А кто не был — видел его изображение на картинке в книжке. Давайте попробуем его изобразить. Сколько у него ног? Правильно, четыре. Кто хочет быть ногами слона? Кто будет хоботом?» и т. д. Таким образом, выбираются дети, каждый из которых будет изображать какую-нибудь часть тела слона. Взрослый помогает детям расположиться на полу в правильном порядке. Впереди — хобот, за ним — голова, по бокам — уши и т. д. Когда слон составлен, взрослый предлагает ему пройти по комнате: каждая часть должна соблюдать очередность движений.

В качестве такой составляемой фигуры могут быть любые животные (дракон, собака и пр.). Если детей в группе много, можно усложнить игру и составить двоих животных, которые могут общаться: жать друг другу руки, обнюхивать друг друга, вилять при встрече хвостами и т. д.



«Божья коровка»

Цель: сплочение группы, развитие умения взаимодействовать со сверстниками. Педагог собирает детей вокруг себя и говорит: «Давайте представим, что мы поймали божью коровку. Вот она, у меня в руках. Хотите посмотреть? Я могу передать ее своему соседу, а он — своему. Но это не простая божья коровка, а волшебная. Каждый раз, когда ее передают другому, она увеличивается в размерах в два раза. Так что когда мы передадим ее по кругу, она уже будет во-о-от такая большая. Будьте очень осторожны с ней, погладьте ее по крылышкам, приласкайте ее, старайтесь не сделать ей больно, но помните, что с каждым разом она становится все больше и больше, все тяжелее и тяжелее». Взрослый держит в руках воображаемую божью коровку, поглаживает ее, показывает остальным детям, затем передает ее соседу. Божья коровка передается по кругу, взрослый все время напоминает детям о том, что она увеличивается. После того как божья коровка попадает в руки последнему ребенку, взрослый удивляется, как выросла божья коровка в руках детей, подходит вместе с ними к окну и выпускает ее на улицу.

«Волшебные картинки»

Участники игры делятся на подгруппы. Каждая группа садится вокруг своего стола. На столах листы бумаги А3, наборы цветных карандашей и фломастеров.

«Сейчас мы с вами попробуем нарисовать большую семью. Рисовать будем следующим образом. Я назову члена семьи и включу музыку. А вы должны будете нарисовать этого человека за то время, пока она звучит. Когда музыка прекратится, каждый из вас передаст свой лист сидящему рядом по часовой стрелке игроку команды. После я назову следующего члена семьи, и игра продолжится. Каждый может использовать только один цвет».

После этого организуются «смотрины». Коллективы самых удачных работ поощряются. Каждый автор сообщает о своем вкладе в общее дело.

ДОТРОНЕМСЯ ДО СЧАСТЬЯ



СЧАСТЬЕ Крупными буквами напишите на доске слово и попросите детей перечислить, каким бывает счастье, например: радостным, веселым, сияющим. Затем включите спокойную музыку, попросите детей закрыть глаза и представить, что они дотрагиваются до счастья. Предложите детям нарисовать портрет своего счастья или описать свои ощущения от этого чувства. Из рисунков и описаний детей сделайте стенд: «Когда мы дотрагиваемся до счастья». Подобным образом проведите с детьми беседы о радости, любви, доброте и других понятиях.



ТАЙНЫЙ ДРУГ



Предложите детям записать имя и фамилию каждого человека на отдельных листочках и свернуть их так, чтобы написанное нельзя было прочитать. Сложите свернутые листочки в коробку и предложите каждому ребенку вытянуть один из них. Попросите детей не рассказывать, кто им достался на листочке. Если кто-то вытянул свое имя, он вытягивает листочек снова.

Объясните детям, что тот человек, чье имя они вытянули, отныне становится их «тайным другом», и в течение последующих трех дней они должны тайно проявлять к нему как можно больше внимания.

Предложите детям нарисовать портрет своего «тайного друга» или написать ему письмо. Через несколько дней попросите детей угадать, кто был их «тайным другом» и проведите с ними беседу о дружбе.

ВОЛШЕБНЫЙ СТУЛ



Попросите детей встать в круг, в центре поставьте какой-нибудь красивый стул. Дети идут по кругу и поют: *Кто сегодня всех красивей? Кто сегодня всех счастливей? Поскорее появись! На волшебный стул садись!* По очереди дети садятся на волшебный стул, и каждый по кругу должен сказать о сидящем на стуле что-нибудь хорошее и доброе.

Перед началом игры расскажите детям о том, что волшебный стул

умеет дарить детям добрые качества и, наоборот, отнимает у них все плохое. Но чтобы увидеть это, нужно смотреть волшебными глазами на того, кто сидит на волшебном стуле.

СВЕЧА ЛЮБВИ



Попросите детей встать в круг и раздайте каждому маленькую свечку. Затем зажгите свечу одного из детей. Ребенок, чью свечу зажгли, должен сказать о своем соседе по кругу что-то светлое, а затем зажечь своей свечкой его свечу. Игра заканчивается, когда в круге зажгутся все свечи. После этого дети задувают свечи и делятся на группы. Каждая группа придумывает сказку о волшебной свече любви. Из рисунков детей делается выставка.



РАССКАЗ О ДРУГЕ

Предложите детям выбрать кого-либо из своих друзей и рассказать о нем, не называя его имени. Если детям трудно самим составить рассказ, предложите им ответить на вопросы: Кого больше всего любит ваш друг? Что больше всего любит делать ваш друг? Какое у него любимое время года? Есть ли у него любимые животные? Как он любит одеваться? Какое хорошее качество есть у вашего друга? Какие книги он любит больше всего? Какую музыку он любит больше всего? и т.д. Дети должны угадать имя того, о ком рассказали. Предупредите детей, что их рассказ должен быть направлен на положительные черты характера того или иного человека.



УЧИМСЯ ДОБРОТЕ

ТОЛЬКО ХОРОШЕЕ

Педагог с мячом в руках встает перед детьми, просит их выстроиться в ряд, а затем каждому из них бросает мяч. Дети ловят мяч только тогда, когда произносится какое-либо хорошее качество (правдивость, доброта, аккуратность). В этом случае они делают шаг в сторону педагога. Если дети случайно «поймают плохое качество» (нетерпимость, жадность, злость), они делают шаг назад. Побеждает тот, кто первым дойдет до педагога. Этот человек становится ведущим.



ЛЮБИМОЕ КАЧЕСТВО.

Попросите детей сесть в круг и предложите им подумать о своем любимом качестве. Затем по очереди дети называют свое любимое качество. Если какое-либо качество нравится большинству детей, этому качеству предлагается поселиться в классе. Ему выделяется красивый стул, который становится стулом доброты, заботливости, наблюдательности или храбрости. В дальнейшем на стуле того или иного качества может посидеть любой ребенок, который хочет, чтобы в нем выросло это качество. Также, если кто-либо из детей плохо себя ведет, плачет, плохо слушает, педагог предлагает ему посидеть на стуле того или иного качества. Дети могут выбирать каждую неделю новое качество и предлагать ему поселиться в своем классе.

КОЛЕЧКО КРАСОТЫ.



Скажите детям, что у вас есть колечко красоты. Стоит направить колечко на любого человека, как в нем сразу же становится видно все самое красивое. Дети встают в круг и вытягивают сложенные ладошки вперед. Педагог незаметно вкладывает колечко кому-нибудь в ладошки. Потом дети хором кричат: «Колечко, колечко, выйди на крылечко». Получивший колечко выбегает на середину круга. Он должен прикоснуться к своим друзьям колечком и рассказать о том, что красивого он видит в них. Тот, кто больше всех увидел красивого в своих друзьях, получает колечко красоты в подарок.

4 РАЗДЕЛ

«Игры на разрешение конфликтов»

Игры на разрешение конфликтов – это игры позволяющие еще раз прожить конфликтную ситуацию (может быть даже не связанную с конкретным случаем), и найти приемлемые способы выхода из нее. Конфликт - это столкновение интересов, позиций, убеждений, принявшее крайнюю форму, выходящее за пределы общепринятых правил и норм.

Признаками зарождения конфликтов могут быть: стычки между детьми, нарушение дисциплины, обзывание, приставание, нарушение правил в играх, отчуждение ребенка от группы, затянувшееся выяснение отношений. Педагог обязан обратить внимание на каждый такой штрих и принять меры по предупреждению назревающего конфликта. Группу детей в определенное время нужно сформировать, обеспечивать и поддерживать в группе здоровый нравственно-психологический климат, уважительное отношение к личности, ее достоинствам и индивидуальным особенностям, самокритичность, доброжелательность, организацию продуктивной деятельности, высокий авторитет учителя. Классный руководитель должен заметить нежелательные поведенческие тенденции и перестроить их не приказным порядком, а психологическим путем, используя совместные игры и занятия на разрешение конфликтов.

Основные задачи игр:

- Снятие напряжения у детей.
- Формирование адекватных норм поведения в коллективе.
- Обучение приемам релаксации.
- Обучение способам выражения гнева.
- Отработка навыков реагирования в конфликтных ситуациях.

«Встреча цивилизаций»

Группа делится на две команды (способы деления – самые разнообразные) и жребием определяется, какая команда будет состоять из землян, а какая – из инопланетян. Однако для усложнения задания, мы решили не определять «землян», а зачитать для обеих команд одинаковую вводную. Дается вводная: «Космическая экспедиция с планеты Х обнаружила необитаемую планету, недра которой оказались насыщены разнообразными полезными ископаемыми и стратегически важными видами сырья. Но практически одновременно с вами на эту планету высадились представители иной высокоразвитой цивилизации, тоже заинтересовавшиеся природными ресурсами планеты. Заметив присутствие друг друга, и вы, и экипаж другого корабля укрылись в своих космических кораблях, приведя в боевую готовность коллективное и личное оружие. Эта планета крайне необходима и той, и другой цивилизации. По-видимому, вооруженного столкновения не избежать. Вопрос в том, кто начнет первым, то есть на кого ляжет ответственность за развязывание военного конфликта. Началось тягостное ожидание».



В принципе, еще остается возможность мирно договориться. Но между кораблями нет связи, и чтобы высказать свои предложения, необходимо покинуть корабль и выйти наружу. Это риск: соперники могут не сделать такого же шага, а просто уничтожить конкурентов. В этой игре вам придется решать, как поступить, совершив десять ходов. В зависимости от выбора команд складываются разные ситуации, оценка которых в баллах приведена в таблице 1.

Таблица 1. Возможный вариант ведения протокола в игре «встреча цивилизаций».

Корабль 1	Инопланетяне	Корабль 2	Инопланетяне
открыть огонь	открыть огонь	+5	+5
открыть огонь	выйти наружу	+5	-5
выйти наружу	открыть огонь	-5	+5
выйти наружу	выйти наружу	+3	+3

Смысл таблицы достаточно ясен: если обе команды начинают военные действия, они теряют по три балла; если какая-то команда решает выйти из корабля для переговоров, а соперники прицельным огнем стирают их с лица планеты, то погибшие лишаются пяти баллов, а меткие стрелки по парламентарам приобретают также пять баллов; если же представители обеих цивилизаций решат попытать удачи на пути переговоров, то и те, и другие получают по три балла.



Лучше всего команды развести по разным комнатам. За пять минут, отводимых на каждый ход, команды должны принять решение. В случае, если решение за это время не принято, то команда штрафуются на 3 балла. Голосовать можно сколько угодно раз, но если при окончательном голосовании есть люди, поднявшие руки «против», то за каждого из них команда лишается 1 балла. Решение команд передает соперникам ведущий или его ассистент. Побеждает тот, кто после десяти ходов наберет максимальное количество баллов. Еще одна наша модификация в этом упражнении это то, что «погибшие» в ходе игры объединяются в племя аборигенов, т.е. жителей планеты, на которой происходят описанные события. Команда аборигенов имеет принципиально равные права, но несколько иные возможности: во-первых, уровень их развития – каменный век; во-вторых, захотят ли вообще к ним прислушиваться «инопланетные гости».

Внутри упражнения могут происходить различные трансформации, например:

1. Планета, из-за которой и возник конфликт, может называться не иначе как «Земля»;
2. Проблемы «аборигенного» населения могут полностью игнорироваться – у нас в ряде игр рассматривались даже варианты уничтожения планеты, «чтобы не обострять межгалактического экономико-политического конфликта»;
3. Лидеры имеют полное право выпустить на переговоры «под огонь» сначала своих конкурентов, затем тех, кто не хотел солидарно голосовать за принятое решение – ведь команда сама выбирала себе таких капитанов.

Подарок

Все сидят или стоят в кругу. Первый игрок представляется и дарит подарок соседу справа: «Я Ваня. Я дарю вам цветочек», при этом Ваня мысленно держит в руке цветочек и передает его. И так далее. Когда круг закончен, в обратном направлении каждый участник игры высказывает свое отношение к подаренному ему подарку.



СМИ/Слухи

Ведущий заранее находит газетную статью или заметку, которую можно прочитать за короткий промежуток времени. Выбирается 7 участников, которые выходят из зала. Ведущий читает заметку (вместе с заголовком) первому участнику. Затем первый пересказывает второму и т.д. причём, в зале может присутствовать только одна пара пересказчиков: 1-2, 2-3, 3-4, и т.д. затем, последний участник пересказывает содержимое заметки всем слушателям. Замечания: практика показывает, что уменьшение объёма информации становится заметным при пересказе статьи уже на втором – третьем участнике, а её явное искажение – на шестом-седьмом. Иногда информация имеет прямо противоположный смысл первоначальному. Игра «СМИ» очень напоминает игру «испорченный телефон». Попробуйте обсудить с детьми эту ситуацию. Почему информация так изменилась или уменьшилась. Помочь детям сделать вывод о том, что большинство конфликтов происходят именно потому, что информация доходит в том виде в котором она была изначально.

Дружественная ладошка

На листе бумаги каждый обрисовывает свою ладонь, внизу подписывает свое имя. Участники оставляют листочки на стульях, сами встают и, двигаясь от листочка к листочку, пишут друг другу на нарисованных ладошках что-то хорошее (понравившиеся качества этого человека, пожелания ему).



Варианты общения

Участники разбиваются на пары.

«Синхронный разговор». Оба участника в паре говорят одновременно в течение 10 секунд. Можно предложить тему разговора. Например, «Книга, которую я прочел недавно». По сигналу ведущего разговор прекращается.

«Игнорирование». В течение 30 секунд один участник из пары высказывается, а другой в это время полностью его игнорирует. Затем они меняются ролями.

«Спина к спине». Во время упражнения участники сидят спинами друг к другу. В течение 30 секунд один участник высказывается, а другой в это время слушает его. Затем они меняются ролями.

«Активное слушание». В течение одной минуты один участник говорит, а другой внимательно слушает его, всем своим видом показывая заинтересованность в общении. Затем они меняются ролями.

Обсуждение:

Как вы ощущали себя во время проведения первых трех упражнений?

Не казалось ли вам, что вы слушаете с усилием, что это не так просто?

Что мешало вам чувствовать себя комфортно?

Как вы себя ощущали во время последнего упражнения?

Что помогает вам в общении ?

Дружба

Необходимо: маленькие картонные карточки (как визитки), ручки или карандаши, 1 листок бумаги.

Раздай каждому участнику чистую карточку и ручку. Пусть ребята придумают свою собственную бизнес-карточку (визитку) воображаемых компаний. Они не должны писать своего имени на карточках. Скажи, что название компании должно отражать то, каким другом они являются. Например, человек, который умеет выслушивать других, может создать карточку бизнес фирмы под названием "Кафе Слушающее Ухо". После того, как каждый человек разработал свою карточку, собери все карты. Когда сделаете это, напишите на листе бумаги имена каждого из участников и название компании, которое выбрал этот человек. Положи все карточки в корзину. Чтобы играть, дай кому-то из участников корзину с карточками. Пусть все участники встанут в линию (или сидят в круге). Дай человеку с корзиной в руках одну минуту, чтобы раздать карточки тем людям, которым как он или она думают, эти карточки принадлежат. Скажи детям, чтобы они не говорили - правильно ли были розданы карточки или нет.

Когда все карточки вручены, пусть каждый участник прочтёт вслух название, которое им дали. Проверь по своему списку, скольким людям вручили правильно их карточку. Присуди игроку с корзиной столько баллов, сколько карточек правильно было вручено их владельцам. Пусть игроки положат карточки обратно в корзину другому игроку. Пусть теперь тот человек распределяет карточки. Продолжайте играть до тех пор, пока какой-нибудь игрок не вручит все карточки верно их владельцам. Или до тех пор, пока каждый игрок использует свой шанс вручать карточки из корзины и затем подсчитай - у кого из ребят получилось больше очков.

Дискуссия:

Название каких фирм лучше всего отражали то, кем является хороший друг?

Какие качества важны для хороших друзей?

Что каждый из нас может сделать, чтобы стать другом лучше?

Солнышко

Игра на выявление конфликта и недоверия среди участников.

Один человек становится в центре и закрывает глаза. Это "солнце". Группа ("планеты") становится на том расстоянии, на котором им комфортно. Также можно принимать различные позы. Затем "солнце" открывает глаза и смотрит на образовавшуюся картинку. После этого человек, стоящий в центре может передвинуть людей на то расстояние, на котором было бы комфортно ему. В результате все видят реальную и желаемую картину отношений группы к человеку и человека к группе. Это некий вариант социометрии.



Вещь и хозяин

Участники группы делятся на пары. В каждой паре распределяются роли: вещи и хозяина. Роль «вещи» в этой игре уйти от хозяина, роль «хозяина» удерживать всеми возможными способами «вещь». Например: директор и подчиненный, телефон и хозяин, краски и художник, птица и гнездо. Придумайте новые интересные роли, помните, что творческий подход очень высоко ценится. В течение 5 мин. Каждая пара разыгрывает свои роли и приходит к логической развязке, затем участники меняются ролями. После окончания игры каждый участник делится своими

впечатлениями и вкратце рассказывает о сюжете сценки. Наиболее интересные варианты сценок можно проиграть для группы.

Да и нет

(с 6 лет)

Инструкция: Разбейтесь на пары и встаньте друг напротив друга.

Решите, кто в вашей паре хочет говорить "Да", а кто — "Нет". Один из вас начинает игру, произнеся слово "Да". Второй сразу же отвечает ему: "Нет!". Тогда первый снова говорит: "Да!", может быть, чуть-чуть громче, чем в первый раз, а второй опять отвечает ему: Нет!", и тоже слегка посильнее. Каждый из вас должен произносить только то слово, которое он выбрал с самого начала: или "Да", или "Нет". Но вы можете по-разному его произносить: тихо или громко, нежно или грубо. Если хотите, можете провести с помощью этих двух слов прекрасный небольшой спор, но при этом важно, чтобы никто никого никак не обидел. Через некоторое время я подам вам сигнал о том, что пора заканчивать "спор". Поменяться словами и повторить упражнение ещё раз.

Анализ упражнения:

- Как ты себя сейчас чувствуешь?
- Как тебе удобнее спорить — произнося слово "Да", или произнося слово "Нет"?
- Ты говорил достаточно громко?



Игра в конфликт

Кто из нас не попадал в сложные ситуации. Как выйти из нее с наименьшими потерями? Как помочь разрешить конфликт? Сейчас мы с вами будем играть парами.

Вспомните и обыграйте конфликтную ситуацию, которая произошла с вами или с вашими знакомыми. На примере этой ситуации рассмотрите цепочку протекания конфликта. Сделайте вывод, на каком этапе, конфликт можно еще прервать, а на каком уже нельзя.

По секрету всему свету

Участники рассаживаются в круг и рассчитываются по часовой стрелке. Первый и второй игроки завязывают разговор, желательно конфликт или спор, как наиболее яркий и эмоциональный из возможных видов диалога. Затем любой из участников этой пары подключает к разговору третьего, следующего по кругу. Вступающий в разговор должен занять позицию первого, когда новый участник втягивается в конфликт, первый замолкает.

Через некоторое время подключается номер четыре, причем подключает следующего игрока, готовящийся выйти из игры, призывая нового собеседника, себе на помощь. Итак, с подключением новых и выбыванием старых участников игра движется по кругу.



СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Винникова И.В. Игры на развитие психических процессов //Начальная школа. - 2002. - №3. - М. - С.25 - 28.
2. Дресвянина А. М., Хамидулина Ю. В. Игры на сплочение детского коллектива // Молодой ученый. — 2015. — №10. — С. 1150-1151. — URL <https://moluch.ru/archive/90/18583/>
3. Коломенский Я.Л., Живнявский Б.П. «Социально-психологический анализ конфликтов между детьми в игровой деятельности» М 1990г.
4. Плотникова Н. - Игры на сплочение детского коллектива.

Интернет источники

5. <https://summercamp.ru> Игры_на_снятие_конфликтов
6. <https://infourok.ru/igri-na-splochenie-i-doverie-v-detskom-kollektive-456973.html>