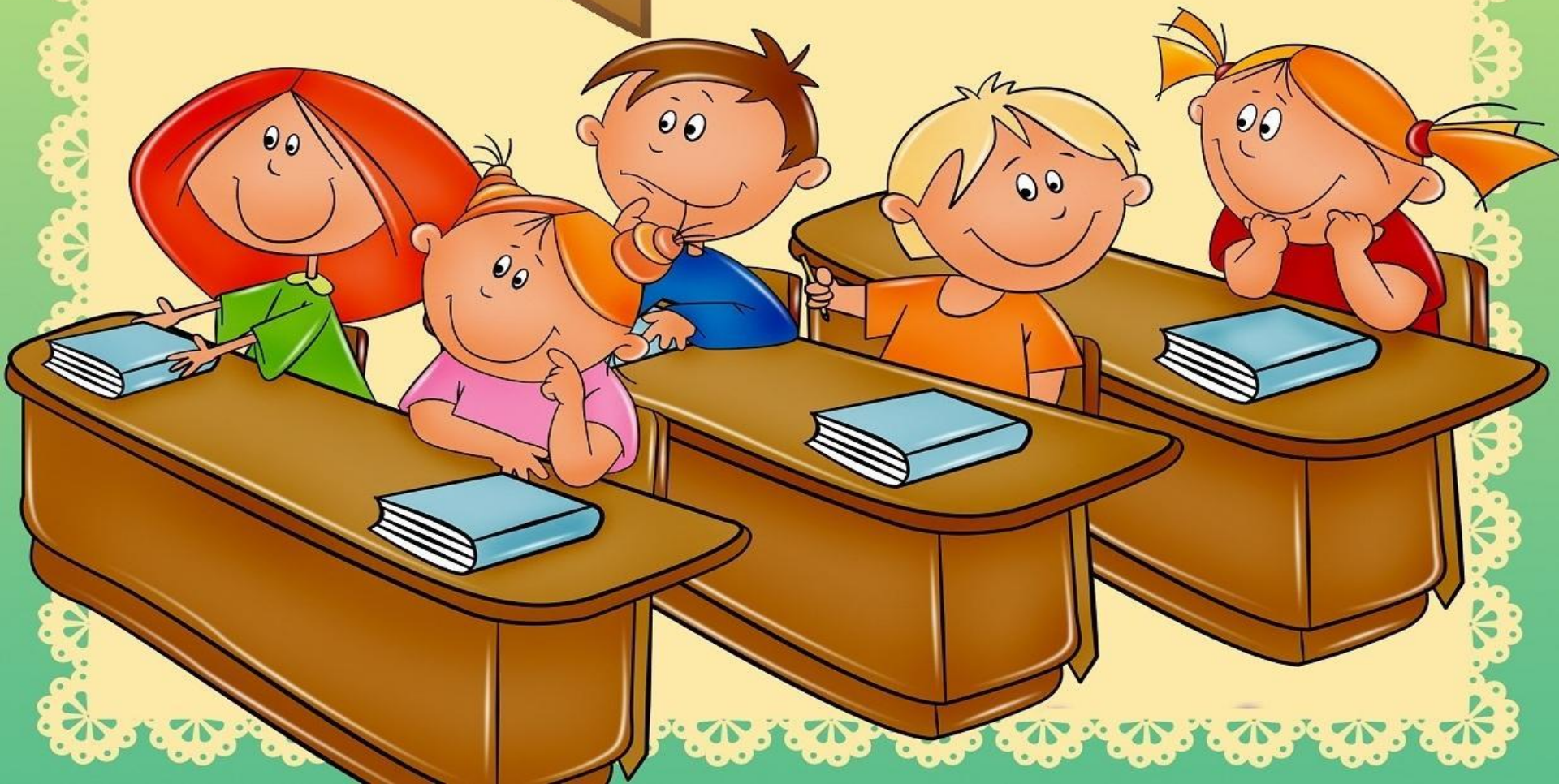


ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ СОТРУДНИЧЕСТВА И НАВЫКОВ ОБЩЕНИЯ



Игра «Выбери друга»

Раз, два, три, четыре, пять,
В «пары» мы хотим играть.

Надо только нам узнать,
Кого кто будет выбирать.

Ученики садятся в круг, лицом к центру. Число участников – четное.

Задание: без движений руками, без жестов, слов, только глазами, найти себе пару взглядом, «договориться» и по сигналу поменяться местами.

Игра «Паутинка»

- Ученики сидят в кругу. У учителя в руках клубок ниток.
- Он бросает клубок любому из учеников со словами приветствия, одобрения. Ученик ловит клубок и держит нитку.
- Теперь он со словами бросает другому, нитку продолжает держать.
- Когда все дети поздоровались, у них в руках получилась «паутинка».
- **Учитель:** «Посмотрите сколько дорожек дружбы протянулось друг к другу. Давайте поднимем руки вверх и посмотрим, как эти дорожки превратились в волшебную крышу. А теперь положите «паутинку» на пол, я осторожно сверну эти маленькие дорожки дружбы в клубок, чтобы они превратились в одну дорогу, которая никогда не разорвется».

объятие»

- Дети двигаются, прыгают по комнате под веселую музыку. Когда музыка замолкает, каждый ребенок должен крепко обнять кого-либо. Затем музыка продолжается, дети прыгают уже парами. В следующий раз, когда музыка прекращается, дети обнимаются парами.
- По мере продолжения игры создаются все большие и большие круги, пока дети не объединятся в одном музыкальном объятии.

Игра «Паровозик»

- На роль водящего – «паровозика» - ученик по желанию. Остальные дети выстраиваются друг за другом, сцепляются руками и передвигаются вместе в направлении, которое выбирает «паровозик».
- Основная задача – следовать друг за другом, не разъединяясь. Если кто-то из детей отцепляет руки, то «паровозик» останавливается, «поезд» ремонтируют, а «сломанный» вагончик отправляется в «депо».

Игра «Паровозик с клоунами»

- Все дети превращаются в «поезд», в котором едут «клоуны». Они любят веселиться, прыгать, поэтому «поезд» по сигналу взрослого (гудок) останавливается.
- «Вагончики» разъединяются в разные стороны - дети приседают .
- После того как «поезд» отремонтируют, игра продолжается.

Игра «Кто позвал?»

- Дети стоят в кругу. Один из играющих встает в центр круга и закрывает глаза.
- Ведущий подходит и притрагивается к кому-либо из участников игры. Тот громко называет имя водящего. Ведущий: «Кто позвал тебя?»
- Ребенок, стоящий в кругу, называет имя товарища.
- Игра продолжается до тех пор, пока все дети не побывают в роли отгадывающего.

Игра «Пчелкины песни»

- Все дети превращаются в «пчелок», которые «летают» (бегают) с громкими песнями («ж-ж-ж».)
- По сигналу взрослого: «Ночь!» - «пчелки» садятся, замолкают и «засыпают».
- По сигналу: «День!» - «пчелки» вновь летают и громко распевают свои песни - жужжалки.

Игра «Дракон кусает свои

ХВОСТ»

- Играющие стоят друг за другом, держась за талию впереди стоящего. Первый ребенок – это голова дракона, последний – кончик хвоста.
- Первый играющий пытается схватить последнего – дракон ловит свой хвост. Остальные дети цепко держатся друг за друга.
- Если дракон не поймает свой хвост, то на место головы дракона встает другой ребенок.

Игра «Смелые мышки»

- Выбирается водящий – «кот», остальные дети – «мыши».

Вышли мышки как-то раз

Посмотреть, который час.

Раз – два – три – четыре,

Мыши дернули за гири.

Вдруг раздался страшный звон

Бом – бом – бом – бом!

Убежали мышки вон.

- Во время произнесения стихотворения мышки подходят к коту ближе, выполняют движения, соответствующие тексту. Услышав последнее слово, мышки убегают, а кот их ловит. Пойманные мышки выходят из игры.

Игра «Летает – не летает»

- Дети садятся или становятся полукругом. Ведущий называет предметы.
- Если предмет летает – дети поднимают руки. Если не летает – руки у детей опущены. Ведущий может сознательно ошибаться, у многих ребят руки непроизвольно будут подниматься.
- Необходимо своевременно удержаться и не поднимать рук, когда назван нелетающий предмет.
- Кто не удержался – платит фант, который в конце игры выкупается.

Игра «Поймай рыбку»

- Часть детей стоят в кругу, держась за руки - это «сети».
- Остальные дети – «рыбки» - «плавают» (бегают, прыгают) внутри круга, «выплывают» из него.
- По сигналу ведущего: «Сети!» - дети, держащиеся за руки, садятся.
- Кто из «рыбок» остался в кругу, того и «поймали».
- Игра может проводиться под музыку.

Игра «Найди пару»

- Играющим раздаются полоски бумаги с изображениями животных.
- Не разговаривая, каждый должен найти себе пару, т.е. партнера с такой же картинкой.
- Пары становятся в круг.
- **Усложнения:** каждая пара изображает в движении свое животное, а остальные должны отгадать, кого им представили.

Игра «Дежурная буква»

- Все становятся в круг. Ведущий называет «дежурную» букву, пропрыгивает на одной ноге 5 прыжков.
- Тот ребенок, перед кем ведущий остановился, должен быстро назвать слово на заданную букву, без запинки и повтора.
- Если слово названо верно, происходит смена ведущего.

Игра «Карусель»

- Класс, группа детей делится пополам, образуя два круга: внешний и внутренний.
- По сигналу дети движутся в разные стороны. По сигналу дети останавливаются и поворачиваются лицом друг к другу.
- Эту игру можно использовать как выбор соседа по парте, партнера в какой-либо деятельности, либо дать детям разыграть роли:
 - - изобразить родственников, которые долгое время не виделись;
 - - изобразить родителя и ребенка, получившего в подарок долгожданную игрушку и др.