

**Презентация на тему:
«Игры на сплочение
детского коллектива»**

- Твой город бомбят, а убежище, где можно укрыться, только одно и вмещает всего 4 человека. Спасти необходимо самых нужных, незаменимых людей. Вы должны решить, кто из вашей группы займет это убежище. Каждый должен выбрать для себя роль, в группе должны быть люди, обладающие различными умениями и профессиями. Каждый член группы должен иметь положительные и отрицательные стороны своей истории. Например, хирург не желает прятаться без своей жены, которая безнадежно больна.

Убежище

- Тропинку, по которой вы идете, преграждает лазерная стена высотой 1,5 метра, и у вас нет никакой возможности ее обойти. Вы должны перебраться через эту стену всей группой «живыми и невредимыми». Группа может использовать только самих себя и как подручное средство брус (перекладину) длиной 2,5 метра. Верхний край лазерного луча может быть обозначен веревкой, натянутой на высоте 1,5 метра между деревьями или двумя участниками игры.

Лазерная преграда

- Группа должна провести нефтеналивной танкер (одного из членов команды) без столкновения с другими судами (остальные члены команды). «Танкер» должен быть с завязанными глазами, его задача — на своем пути не натолкнуться на другие корабли, стоящие по всей игровой площадке. Как только танкер на четвереньках приближается, ближайший «корабль» начинает подавать предупреждающий сигнал (типа сирены). Тогда «танкер» сбавляет ход и пытается маневрировать, чтобы пройти через гавань без столкновений.

Туманная гавань

- Группа должна перебраться через поток ядовитых химикалий, используя ограниченное количество подручных средств. Членам команды нельзя касаться земли. Материалы: 5-10 жестяных банок, 2 двухметровых шеста, 3 доски. Химически стойкими являются консервные банки и шесты, доски — нет.

Отравляющий химический поток

- Выполняя следующее задание, можно увидеть, сколько человек сможет поместиться на площадке размером метр на метр. Участники попадают туда из определенной точки, находящейся на расстоянии 5-6 метров, повиснув и качнувшись на веревке.
- Площадка должна находиться метрах в трех от вертикальной линии свободно свисающей веревки (это расстояние зависит от длины веревки и высоты, на которой она подвешена).
- Сделайте несколько пробных попыток для того, чтобы определить точное местоположение площадки и стартовой линии. Чтобы усложнить задачу, положите палку на две жестяные банки и поставьте прямо напротив места старта: если кто-то по неосторожности собьет эту палку, вся группа выполняет задание заново.
- Если вы играли или видели, как играют в кегли, то можете себе представить, что происходит, когда большое количество людей с трудом уместилось на маленьком пятачке, а тут еще один летит к ним на веревке

Посадочная площадка

- У общего костра главный вождь делит весь лагерь на два племени. Инструкторы, загримированные под индейцев, ему помогают. Каждое племя придумывает шифр и делает тотем (символ племени). Индейцы гримируются и делают себе костюмы. Тотем каждое племя прячет в лагере, можно у кого-то из взрослых. Каждое племя сочиняет шифровку, в которой сообщает, где именно находится его тотем, и отдает ее инструктору- следопыту, который будет последним на тропе испытаний. Шифр отдают главному вождю, он же проверяет шифровку на предмет грамматических ошибок. Инструкторы отправляются на свои точки на тропе.
- Оба племени вновь собираются у костра и приветствуют друг друга. Вождь разводит племена к стартам и объясняет задание: нужно пройти по тропе испытаний до конца, в центре тропы получить шифровку противников, прочесть ее и найти в лагере их тотем. Кто точнее и быстрее пройдет все испытания, тот раньше достигнет результата и победит в соревновании племен. Тропы для каждого из племен имеют равную протяженность, задания аналогичны. Пункт выдачи противоядий один для двух племен и находится в известном равноудаленном от тропы месте. Племена стартуют одновременно по направлению к месту выдачи (кыг, о!д, о!о!а, шыма).

Тропа испытаний (игра-соревнование)