



5 ИГР НА СПЛОЧЕНИЕ КОЛЛЕКТИВА

Выполнил : Бородин Владислав



1. НА ЛЬДИНЕ.

Цель: развитие единства и чувства поддержки в коллективе

Участвуют не менее 8-10 человек.

Атрибут: Стулья по количеству участников.

Сюжет: Ведущий предлагает участникам составить из стульев льдину и отправиться в плавание по Северному Ледовитому океану.

Участники встают на стулья. Ведущий начинает рассказ: «Вы, друзья, отправились в путешествие по Северному Ледовитому океану.

Начался шторм, кусочек льдины откололся, но вам нужно спастись всем, продержаться на льдине до тех пор, пока к вам не придет

помощь». Ведущий постепенно убирает стулья, тем самым «откалывая» кусочек за кусочком от льдины. Задача участников: как

можно дольше и в большем количестве остаться на льдине.

В конце игры идет обсуждение: как долго сколько смогли удерживаться на льдине, кто предпринял больше усилий для спасения

других, кто спасал лишь себя.

2. ВОЛШЕБНЫЙ КЛУБОК.

АТТРИБУТ : КЛУБОК НИТОК.

КОЛ.ВО УЧАСТНИКОВ : ОТ 8 ДО 10 ЧЕЛОВЕК.

ЦЕЛЬ : УЛУЧШЕНИЕ МЕЖЛИЧНОСТНЫХ ОТНОШЕНИЙ В КОЛЛЕКТИВЕ.

ХОД ИГРЫ :УЧАСТНИКИ ИГРЫ САДЯТСЯ В КРУГ, ВЕДУЩИЙ ПРЕДЛАГАЕТ, ПЕРЕДАВАЯ ДРУГ ДРУГУ КЛУБОК ШЕРСТЯНЫХ НИТОК И НАМАТЫВАЯ ЧАСТЬ НИТКИ НА ЗАПЯСТЬЕ, ГОВОРИТЬ СЛЕДУЮЩЕЕ: «МЕНЯ ЗОВУТ... БОЛЬШЕ ВСЕГО НА СВЕТЕ Я ЛЮБЛЮ..., А НЕ ЛЮБЛЮ... ХОЧУ С ТОБОЙ ДРУЖИТЬ, ПОТОМУ ЧТО...»

ПОСЛЕ ТОГО КАК ВЫСКАЗАЛИСЬ УЧАСТНИКИ, ВЕДУЩИЙ ПОДВОДИТ ИТОГ: «НАШ КЛУБОЧЕК ВОЛШЕБНЫЙ СМОГ НАС ОБЪЕДИНИТЬ, ТЕПЕРЬ МЫ САМЫЙ НАСТОЯЩИЙ КОЛЛЕКТИВ, МЫ ВМЕСТЕ И МЫ — СИЛА!»



3. «ДА», «НЕТ», «НЕ ЗНАЮ»

Атрибут : Карточки с надписями " Да " , " Нет " , " Не Знаю " .

Кол.во участников : не ограничено, но не менее 4.

Цель : осознание своих положительных и отрицательных черт характера.

Ход игры : Заранее заготовленные карточки с ответами «ДА», «НЕТ», «НЕ ЗНАЮ» перед началом игры крепятся по противоположным частям комнаты. Ведущий зачитывает вопрос, ребята, выбрав тот или иной ответ, встают к стене с нужной карточкой. Ведущий поочередно опрашивает участников о своем выборе.

Задача — отстоять свою точку зрения в выборе ответа, доказать ее правильность.





4. СОСТАВЬ РАССКАЗ

АТТРИБУТЫ : ОТСУТСТВУЮТ

КОЛ.ВО ИГРОКОВ : НЕ ОГРАНИЧЕНО.

ХОД ИГРЫ : ВЕДУЩИЙ ВЫБИРАЕТ ВОДЯЩЕГО, КОТОРОМУ НУЖНО БУДЕТ ВМЕСТЕ СО ВСЕМИ СОЧИНИТЬ РОМАНТИЧЕСКУЮ ИСТОРИЮ. ВОДЯЩИЙ ОТХОДИТ ОТ ЛЮДЕЙ , ОТВОРАЧИВАЕТСЯ И ЗАТЫКАЕТ УШИ. ВЕДУЩИЙ ОБЪЯСНЯЕТ ИГРОКАМ ПРИНЦИП ИГРЫ. ЕСЛИ ПОСЛЕДНЕЕ СЛОВО ПРЕДЛАГАЕМОЙ ВОДЯЩИМ ФРАЗЫ ОКОНЧИВАЕТСЯ НА ГЛАСНУЮ, МЫ ГОВОРИМ «ДА», ЕСЛИ НА СОГЛАСНУЮ — «НЕТ».

ПРИМЕР: ВОДЯЩИЙ: «ЖИЛА БЫЛА ПРЕКРАСНАЯ ДЕВУШКА ЮЛЯ». ИГРОКИ: «ДА». ВОДЯЩИЙ: «И ВОТ ИСПОЛНИЛОСЬ ЕЙ 17 ЛЕТ». ИГРОКИ: «НЕТ». ВОДЯЩИЙ: «НУ, ХОРОШО В ДЕНЬ ЕЕ СОВЕРШЕННОЛЕТИЯ». ИГРОКИ: «ДА». И ТАК ПОКА ВОДЯЩИЙ НЕ ДОГАДАЕТСЯ.



5. ТАРЕЛОЧКИ

АТТРИБУТЫ : ПЛАСТИКОВЫЕ ТАРЕЛКИ ИЛИ ЖЕ ЛИСТЫ БУМАГИ.

КОЛ.ВО ИГРОКОВ : НЕ ОГРАНИЧЕНО.

ХОД ИГРЫ : ГРУППЕ ДАЕТСЯ НЕСКОЛЬКО ТАРЕЛОЧЕК. ГРУППА ДОЛЖНА, НЕ НАСТУПАЯ НА ПОЛ ПЕРЕПРАВИТЬСЯ ПО ТАРЕЛОЧКАМ ЧЕРЕЗ НЕГО. УСЛОВИЕ: НА КАЖДОЙ ТАРЕЛОЧКЕ ДОЛЖНА ПОСТОЯННО НАХОДИТЬСЯ ХОТЯ БЫ ОДНА НОГА, ИНАЧЕ ТАРЕЛОЧКА ОТБИРАЕТСЯ.