

Подвижные групповые игры с детьми.

“Визитная карточка”

С этой игры можно начать работу с новым классом. В то же время ее можно повторить несколько раз в течение года, так как она требует от участников быть внимательными к словам друг друга и запоминать, кто что сказал.

Играющие садятся в круг и, передавая друг другу какой-нибудь маленький предмет, рассказывают о себе. Рассказывают не просто так, а по специальной схеме. Первый играющий называет свое имя. (“Меня зовут Вася”). Второй тоже представляется и добавляет какую-нибудь информацию о себе, например, сколько ему лет. (“Меня зовут Таня, мне одиннадцать лет”). Третий говорит, как его зовут, сколько ему лет и еще что-то о себе, например, чем он любит заниматься в свободное время. (“Меня зовут Сева, мне двенадцать лет, я люблю кататься на роликах”). Четвертый должен рассказать о себе по двум первым пунктам (имя, возраст), как-то прокомментировать третий пункт и добавить еще что-нибудь новое (“Я – Андрей, мне одиннадцать лет и я на роликах кататься не умею, зато очень люблю свою собаку”) и т.д.

При обсуждении игры можно спросить ребят, что требовалось тем, кто вступил в игру в самом конце, и предложить поговорить о том, как правильно слушать собеседника.

“Все – некоторые – только я”

В круг ставятся стулья на один меньше числа играющих. Все садятся на них, а водящий становится в центр круга. Водящий называет какой-нибудь признак, который может подойти ко всем ребятам, сидящим в кругу, к некоторым из них или к одному человеку. Тотчас все, кто считает, что названное относится к нему, встают, добегают до центра круга, а затем стремятся занять любой свободный стул (но не свой). Точно так же поступает водящий, однако в центр круга ему бежать не надо, он и так там стоит.

Учитель может начать игру, приведя ребятам примеры разных признаков: “Все, кто пришел сегодня в школу; все, кто любит болтать; все, у кого в косе красная лента”. Водящий может использовать эту игру, выбирая признаки, которые помогут ему больше узнать об одноклассниках, например “Все, кто хочет пойти в поход” или “Все, кто любит сериал “Вавилон-5””. В то же время у ведущего должно остаться право накладывать “вето” на вопрос, который может быть оскорбительным для кого-то.

В качестве домашнего задания можно предложить ребятам назвать несколько признаков, относящихся к каждой категории, а затем использовать их в игре на следующих уроках.

“Охота за сокровищем”

Для каждого из участников игры понадобится вот такая карточка:

имя

сходство

различие

- 1.
- 2.
- 3.
- ...
- 10.

Участники игры свободно двигаются по классу и беседуют друг с другом. Задача играющего – найти одно сходство и одно различие с каждым, с кем он поговорит. Чем больше людей он опросит, и чем интереснее будут сходства и различия, тем лучше.

Перед началом игры учитель может привести примеры сходств и различий (и я, и он живем в одном доме, но у меня есть собака, а у него никто из животных не живет; и она, и я хотим стать фотомоделями, но я люблю миндальные пирожные, а она – мороженое).

“Ассоциации”

Выбирается водящий, который “задумывает” кого-нибудь из присутствующих здесь людей. Далее все играющие по кругу задают ему вопросы типа: “Если бы это было дерево (дом, цветок, погода, занавески, книга, собака...), то какое?” Ведущий думает, стараясь представить себе этого человека и отвечает, например: “Это был бы дуб, растущий в чистом поле”. Все играющие стараются понять, кому же из них подходит это определение. Тот, кто решил, что он догадался, может попытаться назвать задуманное имя. Если он угадал, он сам становится водящим, если нет – пробует кто-то другой.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ БЕЗУСЛОВНОГО ДОВЕРИЯ И ЭМПАТИИ

Эти игры помогают педагогу вызвать чувство эмпатии у детей, а ребятам научиться доверять друг другу, чувствовать настроение другого человека.

“Слепой и поводырь”

Участники игры делятся на пары; один человек закрывает (или ему завязывают) глаза – он “слепой”, второй – его “поводырь”. Задача “слепого” – бродить по классу, куда ему вздумается; задача “поводыря” – обеспечить его безопасность, голосом или прикосновениями руководя действиями “слепого”, но не отбирая у него инициативы. Задание можно усложнить, предложив “поводырям” не просто следить за “слепыми”, но и самим активно участвовать в игре: описать окружающую обстановку; познакомить своих “слепых” друг с другом или с другими “поводырями”; поиграть со “слепыми” в какую-нибудь игру и т. д. Через 5-7 минут “слепые” и “поводыри” меняются ролями. Обсуждая игру, можно поговорить о том, как чувствовали себя “слепые” и “поводыри”, кому из ребят

какая роль была легче. Легко ли было доверять "поводырю"? Что способствовало, а что мешало доверию?

"Прогулка с компасом"

Как и в предыдущей игре, ребята делятся на пары. В каждой паре один человек "турист" (ведомый), а второй – "компас" (ведущий). "Турист" закрывает (или ему завязывают) глаза, а "компас" становится сзади него и кладет ему руки на плечи. Задача "туриста" – передвигаться по классу (можно расставить стулья, как на полосе препятствий), задача "компаса" – направлять его движение.

"Корабли и скалы"

Половина играющих – "корабли", половина – "скалы". "Скалы" рассаживаются на полу, "корабли" закрывают глаза и хаотично двигаются по комнате. При приближении "корабля" "скала" издает шипящий звук, с которым "волны накатываются на камень". Цель "скал" – не допустить "кораблекрушение". Потом играющие меняются ролями.

"Лабиринт"

Эту игру лучше проводить на классном часе или после уроков – на нее требуется достаточно много времени. Из стульев и веревок строится некое подобие лабиринта: на площадке 10х10 м хаотично расставляются стулья, между ними на разной высоте натягиваются веревки с таким расчетом, чтобы некоторые можно было переступить, а под некоторые – подлезть. На стульях можно разложить какие-нибудь маленькие предметы или открытки.

Играющие делятся на пары. Один из них должен пройти с завязанными глазами по лабиринту, собирая лежащие на стульях предметы, а второй будет руководить его действиями. Делать это можно с помощью словесных инструкций, подсказывая, куда повернуться, что переступить или откуда взять предмет. Ведущий засекает время, которое требуется каждой паре для выполнения задания. Побеждает пара, справившаяся с заданием быстрее всего.

"Ветер в ивах" ("Восковая палочка")

Эта игра предназначена для более старших ребят, уже более или менее доверяющих друг другу. Семь-восемь человек образуют тесный круг, соприкасаясь плечами. Ведущий становится в центре круга, закрывает глаза и падает вперед или назад, задача играющих – не просто подхватить человека, но и осторожно передавать его из рук в руки по кругу.

Проводя игру, учитель должен быть уверен, что все ребята адекватно оценивают степень опасности падения.

"Падения на руки"

Человек закрывает глаза и начинает падать назад, на руки товарища. Естественно, партнер должен быть в состоянии удержать его. Проводя эту игру с ребятами, лучше всего пользоваться физкультурными матами.

“Путаница”

Играющие становятся в круг и вытягивают вперед правые руки. По сигналу ведущего они соединяют руки попарно. Второй сигнал – теперь нужно соединить левые руки, но уже с каким-то другим человеком (не с тем, с кем соединены правые руки). Задача играющих – не отпуская рук, постараться распутаться и оказаться стоящими в кругу. Если играющие оказались в неразрешимой ситуации, можно предложить одному из игроков взять на себя ответственность за всю группу и указать одну из пар рук, которую можно разъединить, чтобы распутать “мертвый узел”.

Игру можно повторять несколько раз, засекая время, которое потребовалось участникам для выполнения задания. Чтобы усложнить задание, можно запретить ребятам разговаривать.

“Гусеница”

Нам понадобятся несколько воздушных шаров – по числу играющих. Ребята становятся в колонну в затылок другу, положив руки на плечи передистоящим. Воздушные шары зажимаются между животами задних и спинами передних участников. Дотрагиваться до шариков, поправлять их – нельзя. Передний игрок держит свой шарик на вытянутых руках. Цель игры – пройти таким образом по некоему заданному маршруту. На пути можно поставить стулья, натянуть веревки, положить какие-то предметы на пол.

“Рефлексия”

Играющие разбиваются на пары. Игра будет проходить в несколько раундов (пять или семь), победитель в каждом раунде получает одно очко. По сигналу ведущего играющие хором начинают произносить по слогам “СА-МО-...”. Последним слогом может быть “ЛЕТ”, “КАТ”, “ВАР”, “СВАЛ”, “СУД”, “ГОН”. Задача первого игрока, назовем его “подстраивающимся”, – понять, почувствовать своего партнера и сказать последний слог, одинаковый с ним. Задача второго игрока, “ускользающего”, – произнести отличающийся слог. Обратите внимание игроков, что произносить последний слог они должны строго одновременно, ориентируясь на анализ тактики игры партнера, а не на звук, вырвавшийся из его уст.

“Робот”

Играющие разбиваются на пары. 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 меняются ролями.

“Зеркало”

Играющие разбиваются на пары и становятся или садятся друг против друга. Первый в паре – “человек”, второй – “зеркало”. “Человек” начинает медленно и 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.

В конце упражнения можно попросить ребят рассказать о своих ощущениях в разных ролях. Какая роль была легче – “зеркала” или “человека”? Почему? Что нужно для того, чтобы быть хорошим “зеркалом”?

“Опаздывающее зеркало”

Когда ребята освоятся в роли “зеркал” и упражнение станет для них достаточно легким, игру можно усложнить. “Человек” начинает двигаться, а “зеркало” повторяет его движения, опаздывая на один или два такта. Этот вариант потребует от “зеркала” гораздо больше внимания и собранности.

“Трио”

Трое играющих становятся плечом к плечу. Первый человек ставит левую ногу в картонную коробку (или на лист бумаги). В ту же коробку ставит правую ногу второй играющий, свою левую ногу он ставит в другую коробку, и туда же ставит правую ногу третий человек. Задача игроков – пройти всем вместе некоторое расстояние. Потом к ним может присоединиться четвертый человек, пятый. Сколько человек смогут ходить вместе?

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ ГРУППЫ

Задача этих игр – улучшить коллективные взаимоотношения, поднять группу на более высокий уровень сотрудничества и взаимопонимания.

“Встаньте в круг”

В эту игру нужно играть, отодвинув парты к стене. Ведущий просит ребят собраться вокруг него. По сигналу они должны закрыть глаза и начать хаотично двигаться по классу, стараясь не наступать друг на друга и жужжа, как пчелы, собирающие мед. Через некоторое время ведущий хлопает в ладоши, и играющие должны мгновенно замолкнуть и замереть на месте. Два хлопка – не открывая глаз и ни к кому не прикасаясь руками, играющие в полной тишине пробуют выстроиться в круг. Очень важно почувствовать окружающих людей.

Когда все заняли подходящие с их точки зрения места, ведущий просит открыть глаза и посмотреть, что получилось. В группах, где участники умеют работать согласованно, доверяют друг другу, построить круг удастся довольно быстро. Если же группу постигла неудача, можно обсудить, почему это произошло, как вели себя разные играющие (не называя конкретных имен).

Игру можно повторить несколько раз.

“Постройтесь по росту”

Игра начинается с хаотичного движения по комнате с закрытыми глазами. По первому сигналу все замирают на месте, по второму – играющие должны открыть глаза и, не говоря ни слова, быстро выстроиться в шеренгу по росту.

“Переходы со стулом”

Ведущий просит ребят стать в круг, держа перед собой стулья. По сигналу они должны перестроиться и стать по росту, по алфавиту имен, по каким-то другим признакам. Глаза в этом случае закрывать не надо, главное, чтобы задание выполнялось в абсолютной тишине, так, чтобы, стулья не стукались друг о друга.

“Счет до десяти”

Играющие становятся в круг, не касаясь друг друга плечами и локтями. Все закрывают глаза. По сигналу ведущего группа должна сосчитать до десяти, но не просто так, а соблюдая одно условие: называть числа нужно по очереди. Кто-то говорит “один”, другой – “два”, третий – “три” и т.д. Если одно и то же число назвали два или больше человек, группа с заданием не справились. Договариваться об очередности нельзя.

“Гомеостат”

Гомеостат – это прибор, который используют психологи для изучения групповой совместимости. Мы для этих же целей вместо прибора воспользуемся игрой. Играющих просят встать в круг, вытянуть вперед руку, сжатую в кулак, и по знаку ведущего выбросить произвольное количество пальцев. Задача: не разговаривая, не перемигиваясь и не используя никаких других способов общения, добиться того, чтобы все играющие выбросили одно и то же количество пальцев. Попытки повторяются произвольное число раз.

Понаблюдав за играющими, учитель может выявить лидеров, под которых подстраиваются большинство ребят. Возможно, себя проявят стойкие “одиночки”, которые не захотят согласовывать свои действия с другими играющими, или отдельные группировки, успешно решившие проблему внутри своей группы, но не желающие подстраиваться под остальных.

“Шеренга”

Усложним предыдущую игру, сделав ее подвижной. Играющие становятся в шеренгу на расстоянии шага друг от друга. По сигналу ведущего они подпрыгивают на месте, поворачиваясь в прыжке вправо или влево, на девяносто, сто восемьдесят, двести семьдесят или триста шестьдесят градусов. Более сложная задача – совершать синхронные прыжки, поворачиваясь в одну и ту же сторону на одинаковое число градусов. Более простая задача – после прыжка оказаться стоящими лицом в одну сторону. Как-либо договариваться нельзя.

“Встреча взглядами” (“Выбор”)

Для игры нужно четное число участников. Они садятся в круг, закрывают глаза и опускают головы вниз. По сигналу ведущего каждый должен открыть глаза, поднять голову и с кем-нибудь встретиться, “сцепиться” взглядами (вариант – указать пальцами друг на друга). Число сложившихся пар подсчитывается в конце каждого раунда. Цель игры – разбиться на пары всем сразу, с одной попытки.

“Печатная машинка”

Каждому участнику игры назначается одна из букв алфавита (если играет меньше тридцати трех человек, можно не использовать редко встречающиеся буквы и подобрать слова, где они не используются). Ведущий предлагает представить всем, что они клавиши печатной машинки. На этой удивительной машинке можно печатать слова. Для этого “клавиши” должны по очереди хлопать в ладоши. Возьмем слово “дом”. Чтобы его напечатать, должен вначале хлопнуть человек, у которого буква “Д”, затем тот, у кого буква “О”, и наконец, тот, у кого буква “М”. Чем быстрее они справятся с заданием, тем лучше. Ведущий предлагает ребятам все более длинные и сложные слова и предложения.

Коллективное решение задач

Умение работать в группе, использовать способности каждого – очень важное качество. Такой стиль работы наилучший для решения творческих задач. В процессе работы ребята учатся уважать друг друга, прислушиваться к чужому мнению. Подобные игры можно предлагать в течение всего курса.

“Уменьшить время”

Играющие становятся в круг. Задача – перекидывать друг другу мячик. Мячик должен побывать у каждого игрока только один раз, он не должен касаться пола, одновременно к нему может прикоснуться только один человек. Нужно выполнить задание как можно быстрее. Ведущий засекает время. Каждый раз, когда игроки предложат новый способ, он говорит им: “Вы молодцы, но можно это сделать еще быстрее”. Если игроки сложат ладони в форме наклонного желоба (большие пальцы образуют стенки), а последний подхватит мячик внизу, то на выполнение задания уйдут доли секунды.

“Фигуры”

Каждый участник игры берется за веревку, связанную в кольцо; задача – с закрытыми глазами, переговариваясь, построить из этой веревки некую фигуру: более простую, геометрическую – квадрат, прямоугольник, круг, треугольник – или более сложную, требующую согласования внутренних образов – дерево (какое дерево – лиственное, елку?), собаку и т.д. Более сложный вариант: игроки закрывают глаза и не имеют права переговариваться.