



Картотека игр

«Тимбилдинг в детском саду»

Тимбилдинг (англ. team building — «строительство команды») — мероприятие, направленное на сплочение коллектива. Как правило, оно основано на командных играх и психологических тренингах, обучающих коллектив совместной работе для достижения общей цели.



Тимбилдинг для детей.

«Заколдованная тропинка»

Цель: развитие умения работать в команде, оказывать поддержку товарищам.

Ход игры: один из детей – ведущий, он показывает остальным участникам, как пройти по тропинке через заколдованный лес. Дети должны в точности повторить его маршрут. Тот из детей, кто сбился с пути, превращается в «елочку». Задача команды – спасти его, расколдовать. Для этого необходимо сказать ему что-то приятное, обнять, погладить.

«Рулет»

Цель: активизация группы, создание групповой сплоченности.

Ход игры: дети встают в шеренгу, держась за руки. Ребенок, стоящий первым, начинает поворачиваться вокруг своей оси, увлекая за собой стоящих следом. Таким образом, дети образуют некий «рулет». Обращается внимание детей на то, что в ходе упражнения важно не расцеплять руки. Задание можно усложнить, предложив детям «раскрутить рулет».

«Разговор через стекло»

Цель: обучение использованию мимики и жестов в общении.

Ход игры: дети делятся на пары. Педагог дает задание: представьте себе, что один из вас зашел в магазин, а другой остался на улице, но забыл сказать товарищу, что необходимо купить в магазине. Попробуйте с помощью



жестов договориться о покупке. Голос использовать нельзя, потому что в магазине очень толстое стекло и через него ничего не слышно.

«Секрет»

Цель: формировать желание общаться со сверстниками; преодолевать застенчивость; находить различные способы для достижения своей цели.

Ход игры: всем участникам ведущий раздает небольшие предметы: пуговичку, брошку, маленькую игрушку и т. д. Это секрет. Участники объединяются в пары. Они должны уговорить друг друга показать свой «секрет».

«Передай по кругу»

Цель: способствовать формированию дружного коллектива; учить действовать согласованно; развивать координацию движений и воображение.

Ход игры: дети садятся в круг. Педагог передает по кругу воображаемый предмет: горячую картошку, льдинку, лягушку, песчинку.

«Броуновское движение»

Цель: способствовать сплоченности коллектива; учить работать в группе, общаться со сверстниками, принимать совместно решения.

Ход игры: участники свободно двигаются по помещению. По сигналу ведущего им необходимо объединиться в группы. Количество человек в группе зависит от того, сколько раз ведущий хлопнет в ладоши (можно показать карточку с цифрой).

«Поварята»

Цель: развитие внимания, групповой сплоченности

Ход игры: все встают в круг – это кастрюля. Сейчас будем готовить суп (компот, винегрет, салат). Каждый придумывает, чем он будет (мясо, картошка, морковка, лук, капуста, петрушка, соль и т.д.). Можно раздать картинки. Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя впрыгивает в круг, следующий, прыгнув, берет за руки предыдущего. Пока все «компоненты» не окажутся в круге, игра продолжается. В результате получается вкусное, красивое блюдо.

«Найди друга»

Цель: развитие внимания, групповой сплоченности

Ход игры: детей делят на две группы, одной из которых завязывают глаза и дают возможность походить по помещению. Им предлагают подойти и узнать друг друга. Узнать можно с помощью рук, ощупывая волосы, одежду, руки. Затем, когда друг найден, игроки меняются ролями.



«Сочиним историю»

Цель: способствовать сплоченности коллектива; учить работать в группе, общаться со сверстниками, принимать совместно решения.

Ход игры: воспитатель начинает историю. «Жили-были дети старшей группы одного детского сада...», следующий участник продолжает, и так далее по кругу. Когда очередь опять доходит до ведущего, он корректирует сюжет истории, делает более осмысленным, и упражнение продолжается.

«Волшебный стул»

Цель: воспитывать умение быть ласковым, активизировать в речи детей нежные ласковые слова.

Ход игры: Один ребенок садится в центр, на «волшебный» стул, остальные говорят о нем ласковые слова, комплименты. Можно погладить сидящего, обнять, поцеловать.

«Животные на спине»

Цель: развитие внимания, мышления, воображения, групповой сплоченности.

Ход игры: каждому человеку на спину вешается картинка (или название) животного так, чтобы он его не видел. Чтобы отгадать, человек может задавать вопросы окружающим, на которые те отвечают да или нет. (Например: "У меня есть перья? Я хищник? Я живу в воде? и т.п.). Желательно, чтобы вопросы задавали всем. Если человек быстро отгадывает животное, ему на спину можно повесить следующее.

«Волшебная палочка»

Цель: учить оценивать ответы и высказывания других детей, выражать свое мнение публично.

Ход игры: Детям демонстрируется «волшебная палочка»

«Это волшебная палочка. Волшебная она потому что знает все правильные ответы на все вопросы в мире. Сейчас она у меня. Значит, я – водящий. Выбираю себе партнера в кругу, задаю вопрос. Если ответ будет правильным, палочка перейдет в руки к ответившему, если нет, останется у водящего. Все остальные участники будут следить за ответами и помогать волшебной палочке. Но делать это надо по правилам. Если вы согласны с ответом, нужно сообщить об этом палочке аплодисментами. Если нет, сообщите об этом топаньем.

«Общий рисунок»

Цель: развивать умение детей вносить свой вклад в общее дело и обмениваться идеями.

Ход игры: большой холст или картонный лист бумаги расстилают на полу. Малыши решают, что будут рисовать, а затем начинают создавать коллективный рисунок. Каждый может добавлять что-то свое, однако сначала ребенок должен объяснить, как его штрихи вписываются в общий рисунок, для чего они нужны.

«Не буди дракона»

Цель: способствовать развитию командного духа.

Ход игры: В этой игре дети – жители деревни, которую долгое время терроризирует огнедышащий дракон. Единственный способ избавиться от него – выстроиться по росту в ряд. Но делать это дети должны молча, чтобы не разбудить дракона. Как только они выстроятся, они должны вместе выкрикнуть:

«Прочь!». Тогда дракон наконец-то исчезнет и перестанет терроризировать жителей деревни.

«Мы с тобой похожи тем, что...»

Цель: познакомиться (если участники не знают друг друга), узнать, чем они похожи, найти приятелей по интересам.

Ход игры. Участники выстраиваются в два круга – внутренний и внешний, лицом друг к другу. Количество участников в обоих кругах должно быть одинаковое. Участники внешнего круга говорят своим партнерам напротив фразу, которая начинается со слов: «Мы с тобой похожи тем, что...». Например, тем, что живем на планете Земля, учимся в одном классе и т.д. Участники внутреннего круга отвечают: «Мы с тобой отличаемся тем, что...». Например, тем, что у нас разный цвет глаз, разная длина волос и т.д. Затем по команде ведущего участники внутреннего круга передвигаются (по часовой стрелке), меняя партнера. Процедура повторяется до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.



«А я еду...»

Цель: разрядка участников, расслабление.

Ход игры:

1 вариант. Участники садятся в круг. В кругу на один стул больше. Один из участников (по часовой стрелке) садится на пустой стул и говорит: «А я еду». Следующий участник, по цепочке, передвигается на пустой стул и говорит: «А я рядом». Следующий за ним садится на освободившийся стул и говорит: «А я зайцем». Следующий пересаживается и говорит: «А я с ...» (называет имя любого участника). Названный человек пересаживается рядом. Таким образом, круг разрывается, и вся цепочка начинается заново. С каждым разом участники пересаживаются по часовой стрелке все быстрее и быстрее.

2 вариант. Участники садятся в круг. В кругу на один стул больше. Один из участников (по часовой стрелке) садится на пустой стул и говорит: «А я еду». Следующий участник, по цепочке, передвигается на пустой стул и говорит: «А я рядом». Следующий за ним садится на освободившийся стул и говорит: «А я зайцем». Следующий пересаживается и говорит: «А я с ...» (имя любого участника). Названный человек пересаживается рядом *и называет факт о себе*.

«Путанка»

Цель: сплочение, улучшение взаимопонимания участников.

Ход игры. Все берутся за руки, стоя в кругу и начинают запутываться. Когда запутались все, и получилась одна большая «путанка», можно вообразить, что вся группа превратилась в одного огромного зверя. Теперь срочно необходимо определить, где находится его голова, а где хвост. («Кто будет головой? А кто хвостом?», – спрашивает ведущий). Когда зверь сориентировался, где его право, а где его лево, он должен научиться двигаться во все стороны, в том числе и назад. А потом, зверь должен пробежаться, и может быть даже кого-то, попавшегося по пути, «съесть»

«Поменяйтесь местами те, кто...»

1 вариант

Цель: разогрев группы, раскрепощение участников тренинга, удовлетворение потребности получения информации о других членах группы и подачи информации о себе.

Ход игры. Участники сидят в кругу, а один стоит в центре и говорит фразу: «Поменяйтесь местами те, кто...», указывая какое-то качество, присущее ему самому. Те, кто обладают тем же качеством, меняются местами. Если участник встал со стула, то обратно на свой стул садится он уже не может. Задача «ведущего» – занять свободное место. Тот, кто остался без стула, становится «ведущим».

2 вариант

Цель: активизация участников группы.

Ход игры. Участники сидят в общем кругу. Ведущий просит встать и найти себе новое место в кругу всех тех, кто обладает определенными характеристиками, например:

- имеет светлые волосы;
- имеет пуговицы на ботинках;
- считает себя добрым;
- в черных туфлях;
- кто умеет кататься на велосипеде;
- любит собак;

- любит болтать по телефону;
- кто любит красный цвет;
- кто любит мороженое и т.д.

