Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение «Детский сад № 7 «Белочка» общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по познавательно-речевому направлению развития детей

Картотека игр на сплочение детского коллектива

Составила:

Воспитатель Аверина А.Е.

г. Минусинск, п. Зеленый Бор
2019г.

Множество интересных и полезныъ игр, которые помогут сплотить детский коллектив и разовьют умение детей договариваться друг с другом. С помощью этих игр можно научиться:

- устанавливать доверительный контакт друг с другом;

-чувствовать состояние и настроение окружающих;

- использовать мимику и пантомимику в общении;

- быть наблюдательным;

- внимательно отновиться друг к другу;

- прислушиваться к мнению партнера;

- оказывать взаимопомощь;

- понимать интонацию других.

«ПАРОВОЗИК»

Цель игры: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.

Ребята разбегаются по разным углам комнаты и выбирают себе место – это их «станция». Ведущий – «паровозик». Он обходит всех и под звучание песни «Мы едем, едем, едем в далекие края...» «прицепляет» вагончики к поезду. (В качестве сигнала для «сцепки» паровозика и вагончика можно использовать кивок головы, протягивание руки, поклон, обращение к ребенку ласковым именем.)

МАГНИТИКИ

Цель игры: создание положительного эмоционального фона.

Дети ходят по игровой комнате. По сигналу ведущего все участники выполняют следующие действия:

а) на один хлопок в ладоши – приседают и закрывают руками голову;

б) на два – объединяются по двое;

в) на три – по трое;

г) на четыре – образуют один тесный круг.

УГАДАЙ МЕНЯ

Цель игры: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.

Дети сидят на стульях. Водящий с закрытыми глазами ходит по кругу, кладет руки на плечи сидящих и угадывает, кто это. Если он угадал правильно, тот, кого назвали, говорит: «Да, это я... Ванечка».

Примечание. После того как водящему завязали глаза, дети могут тихонечко поменяться местами на стульях.

СТРАНА ЛЯГУШАТ

Цель игры: научить общаться без слов.

Ведущий говорит: «На поляне в лесу протекает ручеек, и там живут удивительно дружелюбные и вежливые лягушата. Они не умеют разговаривать, но общаются с помощью жестов.

При встрече здороваются ладошками.

Когда хотят узнать, как дела, прикасаются к плечу.

Отвечают — с помощью мимики и жестов.

Давайте и мы превратимся в лягушат, и "поговорим" на их языке».

А Я СЕГОДНЯ ВОТ ТАКОЙ!

Цель игры: научить использовать мимику, пантомимику в общении.

Дети стоят в кругу. Ведущий первым выходит в круг и произносит фразу «А я сегодня вот такой(ая)!», сопровождая ее каким-либо действием и мимикой, отражающими его настроение. (Например, ведущая улыбнулась и развела руки в стороны.) Все дети повторяют это движение и мимику, произнося: «Мария Ивановна сегодня ВОТ ТАКАЯ!» Затем в круг выходит следующий ребенок и показывает, какой он сегодня.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребенок не побывает в кругу.

ПРЯТКИ С ИГРУШКОЙ

Цель игры: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.

Игра проводится с какой-либо игрушкой (котик, мишка и т. п.).

Вариант I. Дети закрывают глаза, а взрослый прячет мишку в комнате. Спрятать мишку надо так, чтобы его было видно (где-то на уровне глаз детей). Дети ищут.

Вариант II. Мишка «уходит» за дверь, а дети прячутся в комнате. Мишка возвращается, ищет детей, находит и каждого называет ласковым именем.

Я ХОЧУ С ТОБОЙ ПОДРУЖИТЬСЯ

Цель игры: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.

Из участников игры выбирается водящий, который произносит слова: «Я хочу подружиться с...», а дальше описывает внешность одного из игроков. Тому, о ком говорят, нужно себя узнать, быстро подбежать к водящему и пожать руку. Далее водящим становится он.

ВОЛК, ВОЛЧИЩЕ

Цель игры: создание положительного эмоционального фона.

Дети стоят в кругу с закрытыми глазами, руки спрятаны за спиной. Ведущий проходит за кругом и незаметно вкладывает в руку одного ребенка игрушку волка.

Дети открывают глаза и произносят: «Волк-волчище, серый хвостище, где ты?»

Ребенок с игрушкой волка должен выпрыгнуть в круг и громко крикнуть: «Вот я!»

Дети разбегаются, стараясь занять свои стулья, а волк догоняет.

КАК ТЫ СЕБЯ ЧУВСТВУЕШЬ?

Цель игры: развитие внимательности, эмпатии, умения чувствовать настроение другого.

Все дети стоят в кругу. Один из участников внимательно смотрит на своего соседа слева и пытается по каким-то внешним признакам догадаться, как тот себя чувствует. Затем рассказывает об этом. Игрок, настроение которого описывается, слушает и затем соглашается или не соглашается со сказанным, дополняет участника.

Далее рассказывать начинает следующий игрок о своем соседе слева.

ЖИВОТНЫЕ И ДЕТЕНЫШИ

Цель игры: научить сосредоточиваться на слуховой информации.

Дети делятся на пары: один из них «мама», а второй — «детеныш». Ведущий на ухо каждому из участников говорит, какое животное он изображает. «Детенышам» завязывают глаза, «мамы» расходятся по помещению и начинают громко звать своего детеныша, издавая соответствующие звуки: «мяу-мяу», «гав-гав», «му-му», «бе-бе», «иго-го», «хрю-хрю» и т. п.

Каждому детенышу по звуку необходимо найти свою маму. Когда мама нашлась, она гладит своего детеныша и говорит ласковые слова. Затем дети меняются ролями.

ПЕРЕСЯДЬТЕ ВСЕ, КТО...

Цель игры: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.

Дети сидят в кругу. Ведущий говорит, что мы все очень разные и в то же время чем-то друг на друга похожи. Предлагает убедиться в этом, говоря: «Пересядьте все, кто любит мороженое (плавать в реке, ложиться спать вовремя, убирать игрушки, кататься с горки и т. п.)».

Дети сначала просто играют, а затем делают вывод, что действительно у них есть много общего.

ЭТО Я, УЗНАЙ МЕНЯ

Цель игры: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.

Дети сидят на ковре или на стульях. Водящий поворачивается спиной к остальным участникам игры.

Дети по очереди ласково поглаживают его по спине ладошкой и говорят: «Это я, узнай меня».

Водящий должен отгадать, кто до него дотронулся. В роли водящего должен побывать каждый ребенок.

ПОХЛОПАЕМ В ЛАДОШКИ

Цель игры: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.

Дети сидят на ковре или на стульях. Ведущий говорит: «Похлопайте в ладошки те, кто:

- сегодня веселый (грустный, сердитый...);
- любит смеяться, смотреть мультики, слушать сказки и т. п.;
- у кого в одежде есть красный (или любой другой) цвет;
- у кого светлые (темные) волосы;
- у кого дома живет кошка (собака)».

ПУЗЫРЬКИ

Цель: создание положительного эмоционального фона.

Все дети – маленькие пузырьки, водящий – большой пузырь. Большой пузырь, двигаясь важно, неторопливо, старается дотронуться до маленьких пузырьков. Задача маленьких пузырьков – двигаясь легко и быстро, избегать столкновения как с большим пузырем, так и с остальными маленькими пузырьками.

ГУСЕНИЦА

Цель игры: научить согласовывать свои действия со всеми детьми.

Дети становятся цепочкой и кладут руки на плечи друг друга. Таким образом они начинают двигаться по комнате, обходят различные предметы и преодолевают всякого рода препятствия (например, наклоняются и пролезают в воротики).

Примечание. Для детей старше 5 лет игру можно усложнить: между детьми «проложить» мячи и передвигаться по комнате таким способом.

ВСТАНЬТЕ ВСЕ ТЕ, КТО...

Цель игры: развитие внимания, наблюдательности.

Дети сидят на стульях. Ведущий говорит: «Встаньте те, у кого: светлые волосы (карие глаза; в одежде есть синий цвет; пишет левой рукой; любит танцевать и т. п.)».

Примечание. Дети 5 лет и старше могут играть роль ведущего.

ЛАСКОВЫЕ ИМЕНА

Цель игры: установление положительного контакта между детьми.

Взрослый предлагает детям: «Назови своего соседа ласковым именем так, чтобы ему было приятно».

Примечание. В игре можно использовать какой-нибудь предмет (например, игрушку, цветок и т. п.). Передавая его соседу, ребенок называет того ласковым именем.

КЛУБОЧЕК

Цель игры: развитие внимания к сверстникам, создание эмоционально положительного фона.

Дети сидят на стульях. В руках у ведущего клубок пряжи. Намотав вокруг пальца нитку, он говорит:

Покатись клубочек по дорожке,
Расскажи клубочек нам немножко
Про Ванюшу, Таню и Наташу,
Про детишек всех красивых наших.

Затем передает клубочек ребенку, сидящему рядом, и предлагает ему рассказать о себе: например, какое у него сегодня настроение.

Темы для рассказа могут быть самые разные.

НАЙДИ СВОЙ ДОМ

Цель игры: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.

Дети сидят на стульчиках. У них в руках разные игрушки. На словах ведущего: «Пойдем гулять» все оставляют «дома» (на стульчиках) игрушки и идут за ним. В течение какого-то времени все участники ходят, прыгают, бегают по помещению, а ведущий в это время незаметно меняет местами игрушки. Затем он говорит: «Дождь пошел!» и все убегают в свои «домики». Но так как на их стульчиках теперь сидят не их игрушки, дети должны найти свою и «переехать к ней» – сесть на стульчик со своей игрушкой.

РУКА К РУКЕ

Цель игры: создание положительного эмоционального фона.

Водящий произносит фразу, например: «Рука к руке!» и все участники игры, в том числе и он сам, должны найти себе пару и соприкоснуться со своим партнером руками. Тот, кто не успел найти себе свободного партнера, становится водящим.

Варианты команд: «Спина к спине», «Нос к носу», «Плечо к плечу» и т. п.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Цель игры: научить договариваться, подчинять свои желания общим интересам.

Дети делятся на пары. Ведущий говорит: «Мы отправляемся сегодня в путешествие!» Дети в паре договариваются, куда они отправляются, и по сигналу ведущего (хлопок в ладоши) вместе озвучивают свое решение.

Варианты продолжения игры: «Мы возьмем с собой в путешествие...», «Этот предмет (...) цвета», «По дороге мы встретили...».

Примечание. Когда дети хорошо освоят умение работать в парах, можно разбивать их на более многочисленные группы (по 3, 4, 5 человек).

БРОУНОВСКОЕ ДВИЖЕНИЕ

Цель игры: научить работать в команде.

Дети сидят на ковре в кругу. Ведущий вкатывает в круг мяч, который дети начинают перекатывать друг другу, не останавливаясь. Затем постепенно количество мячей увеличивается: одновременно дети катают в кругу 2, 3, 4, 5 мячей.

Примечание. Важно, чтобы мячи не выкатились за пределы круга. Количество мячей зависит от возраста и навыков детей.

ПОМОГИ ДРУГУ

Цель игры: развитие партнерских отношений, взаимопомощи, умения работать в команде.

Дети делятся на пары. Одному из них завязывают глаза. На полу между двумя стульями расставлены крупные игрушки. Одному ребенку из пары необходимо провести партнера с завязанными глазами от одного стула к другому так, чтобы ни одна игрушка не была сбита.

ЗАВОДНЫЕ ИГРУШКИ
(автор — Е. О. Смирнова)

Цель игры: научить взаимодействовать в парах.

Дети делятся на пары: один из них — заводная игрушка, второй — ее хозяин.

Дети по команде педагога начинают двигаться по комнате. Ребенок-игрушка следит за руками хозяина и в точности повторяет все его движения. Затем пары меняются местами.

СПРЯТАННОЕ СЛОВО
(автор — В. М. Букатов)

Цель игры: научить сосредотачиваться на слуховой информации.

Из числа игроков выбирается водящий. Он выходит за дверь. Остальные участники загадывают любое слово (например, машина). Далее игроки делятся на такое количество групп, сколько слогов в загаданном слове. Когда водящий входит, участники одновременно начинают петь на мотив какой-нибудь детской песни слоги из задуманного слова. (Например, первая группа поет – «ма-ма-ма», вторая – «ши-ши-ши», третья – «на-на-на».) Задача водящего – угадать задуманное слово.

СЛЕПОЙ И ПОВОДЫРЬ

Цель игры: развитие внимания друг к другу, социального доверия.

Дети делятся на пары. Один – «слепой», другой – его «поводырь», который должен провести «слепого» через различные препятствия. Препятствия созданы заранее (воротики, мягкие модули, игрушки, столы, стулья и т. п.). У «слепого» завязаны глаза. Цель «поводыря» – провести «слепого» так, чтобы тот не споткнулся, не упал, не ушибся. После прохождения маршрута участники меняются ролями. Для повышения интереса можно менять маршрут.

ОТГАДАЙ

Цель игры: научить работать в команде, внимательно слушать друг друга.

Дети делятся на три команды. Одна отходит в сторону и договаривается, какой предмет они взяли с собой в путешествие. Затем возвращается и говорит: «В поезд взяли мы предмет. Угадаете иль нет? Хором вы не говорите, лучше вы у нас спросите».

Команды по очереди начинают задавать наводящие вопросы:

— Какого размера этот предмет? Какой формы этот предмет? Какого цвета этот предмет?

Отгадавшая предмет команда становится водящей.

Примечание. Следите за соблюдением очередности, старайтесь, чтобы дети давали ответы-сравнения («Как радуга», «Можно спрятать в карман» и т. п.).

ЧТО МЫ ДЕЛАЛИ, НЕ СКАЖЕМ, А ПОКАЖЕМ

Цель игры: научить договариваться.

Вся группа делится на команды численностью 4–6 человек.

Каждой команде взрослый шепотом дает задание — разыграть сценку, которую затем участники покажут всей группе. Дети в команде договариваются, кто какое движение будет показывать, репетируют, а затем все по очереди представляют свои сценки. Задача остальных участников — угадать, что же им показали.

Примечание. Примерные темы для инсценировки: накрываем на стол, сажаем цветы, убираем игрушки и т. д.

ПОДАРОК

Цель игры: научить договариваться.

Дети делятся на пары. Ведущий говорит: «На день рождения Толе подарили...» Дети в паре договариваются и по сигналу ведущего одновременно называют подарок. Сигналом может служить хлопок в ладоши, слово «подарок» и т. п.

Варианты продолжения игры: «Этот подарок был...», «Он больше всего любил...».

РАЗГОВОР ЧЕРЕЗ СТЕКЛО

Цель игры: научить использовать мимику и жесты в общении.

Дети делятся на пары. Ведущий 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».

Примечание. Начинать игру стоит с работы одной пары, остальные дети наблюдают. Затем следует обсудить, правильно ли играющие поняли друг друга и что им помогло догадаться.

РАЗГОВОР НА НЕЗНАКОМОМ ЯЗЫКЕ

Цель игры: учить работать в команде, понимать интонацию говорящего.

Дети сидят на стульях. Выбирается ведущий, которому дети будут задавать различные вопросы, например: «Ты сегодня дома завтракал?», «У тебя есть дома книжка про...?», «Хочешь со мной поиграть?».

Ведущий должен ответить на непонятном языке («та-та-та», «пра-мо-мо» и т. п.), используя интонацию в голосе так, чтобы спрашивающий ребенок мог понять его ответ.

ТАНЦЫ СО ЗВЕРЯТАМИ

Цель игры: создание эмоционально-положительного фона.

Перед началом игры все дети берут в руки игрушки. Ведущий обращает внимание на то, что у многих детей они похожи: собачки, кошки, мишки и т. п.

Звучит веселая мелодия, и дети начинают двигаться под музыку. Их задача — найти себе друзей. Встретившись с ребенком с похожей игрушкой, они объединяются и танцуют уже вдвоем, втроем и т. д.

ЗАКОЛДОВАННАЯ ТРОПИНКА

Цель игры: научить работать в команде, оказывать поддержку товарищам.

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.

СОЧИНЯЕМ СКАЗКУ

Цель игры: научить сосредотачиваться на слуховой информации, подчинять свои желания общим интересам.

Дети сидят в кругу. Ведущий выбирает какую-нибудь маленькую игрушку и начинает рассказывать сказку, например: «Жил-был маленький зайчик. Он больше всего любил...» На этих словах рассказчик передает игрушку следующему участнику. Тот продолжает начатую фразу и историю. Если дети затрудняются придумывать продолжение, можно немного подсказать им, например: «Он жил с...», «Однажды он решил отправиться...» и т. п.

Примечание. Взрослому важно поддерживать неуверенных в себе детей, стараться, чтобы каждый ребенок сказал хотя бы одно слово.

УГАДАЙКА
(автор — В. М. Букатов)

Цель игры: научить сосредотачиваться на слуховой информации.

Дети сидят на стульях. Ведущий задумывает какое-либо слово. Остальные пытаются его угадать, задавая вопросы. Обязательное условие – формулировать вопросы так, чтобы на них можно было ответить только «да» или «нет». Например:

– Этот предмет живой? – Да.
– Это животное? – Нет.
– Это растение? – Да.
– Это цветок? – Да.
– Это садовый цветок? – Да.
– Это роза? – Да!

СКУЛЬПТУРА

Цель игры: научить работать в парах, согласовывать действия.

Участники разбиваются на пары. Ведущий предлагает им договориться, кто из них будет скульптором, а кто – «глиной», какого сказочного персонажа будет лепить скульптор.

Затем скульптор начинает лепить, бережно прикасаясь к «глине». «Глина» – очень послушный материал, поэтому во всем слушается скульптора, но не может говорить. Когда скульптор закончит свою работу, он оживляет свою скульптуру. Та начинает двигаться так, чтобы другие дети смогли догадаться, что это за сказочный герой.

Затем дети меняются ролями.

КТО ЛУЧШЕ СЛЫШИТ

Цель игры: научить работать сообща, сосредотачиваясь на слуховой информации.

Дети делятся на две команды. Дети в первой команде закрывают глаза и слушают. Дети из второй команды по очереди издают различные звуки: шуршат бумагой, стучат карандашом по столу, барабанят пальцами, звонят в колокольчик, кто-то произносит: «Ау» и т. п. Затем дети первой группы открывают глаза и по очереди перечисляют звуки, которые они услышали. Затем команды меняются местами.

Примечание. Важно, чтобы дети во время игры не разговаривали и издавали звуки по очереди.

ПРОДОЛЖИ ДВИЖЕНИЕ
(автор — Е. О. Смирнова)

Цель игры: научить согласовывать свои действия с другими.

Дети стоят в кругу. Водящий начинает выполнять какое-нибудь движение (например, приседает, встает на одну ногу, поднимает руки вверх и т. д.). По сигналу водящий останавливается — замирает, а его движение подхватывает сосед справа. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не побывают в роли водящего.

Примечание. Важно, чтобы движение водящего повторялось именно с того момента, где оно закончилось.

ПАУЧКИ И КОМАРЫ

Цель игры: создание эмоционально-положительного фона.

Все дети — комарики, они под спокойную музыку двигаются по игровой комнате. Два ребенка, взявшись за руки, изображают паучков. Задача паучков — двигаясь под музыку, запятнать как можно большее количество комариков. Те дети, до которых дотронулся паучок, садятся на стулья. Когда все комарики пойманы, выбирается следующая пара паучков и игра возобновляется.

Примечание. Для детей старше 5 лет можно выбрать две пары паучков.

ХОР

Цель игры: научить согласовывать свои действия с партнером по общению, сосредотачиваться на слуховой информации.

Дети сидят на стульях. Выбирается несколько игроков, которые будут произносить загаданную фразу. Их число зависит от количества слов в задуманной фразе. Они отходят и распределяют между собой слова в задуманном предложении.

Например, ведущий загадал фразу: «Идет бычок, качается». Первый ребенок будет говорить: «Идет, идет...»; второй: «Бычок, бычок...»; третий: «Качается, качается...» и т. д. Дети должны произносить фразу хором, без остановки, пока слушатели не догадаются, что они говорят. Использовать можно фразы из известных детям стихотворений, песенок, потешек.