Игры на сплочение детского коллектива

Несложные и интересные игры для формирования коллектива. Игры, направленные на формирование коллектива. Игры можно использовать в детском лагере. Игры полезны для детского отдыха.

**Убежище**

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.

**Лазерная преграда**

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.

**Туманная гавань**

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.

**Отравляющий химический поток**

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.

**Посадочная площадка**

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.

**Тропа испытаний (игра-соревнование)**

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, прочитать 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 троп месте. Племена стартуют одновременно по какому-либо сигналу из лагеря (выстрел, столб дыма).

**Этапы «Тропы испытаний»**

**Меткие стрелки.** У каждого индейца три шишки, он должен трижды попасть в веревочную петлю. Не попавшие в цель кидают вновь, пока не попадут.

**Паутина**. Нужно пробраться через веревочные заграждения, не задев веревок, чтобы не зазвенели сигнальные колокольчики. Если колокольчик зазвенел, индеец начинает преодоление паутины сначала.

**Отвар трав**. Предлагаются три кружки с отварами трав. Какие именно травы заварены, можно узнать по букетам, которые лежат рядом с каждой кружкой. В одной кружке отвар полезный, в другой — безвредный, в третьей — ядовитый. Нужно разобраться, где какой отвар, и выпить один из них — всем по глотку. Если выпит ядовитый отвар, нужно сбегать в пункт выдачи противоядий и спасти все племя.

**Слепые охотники.** Четверо индейцев-охотников с завязанными глазами должны попасть шишками в инструктора-дичь, который передвигается внутри круга диаметром 5 метров, позванивая колокольчиком. Кидают шишки до тех пор, пока каждый не попадет в дичь по разу.

**Немой индеец.**Инструктор на том берегу реки жестами объясняет, как идти дальше. Речь идет о сторонах света. Поняв, куда следует бежать, индейцы должны сориентироваться по признакам.

**Следопыты.** Определить, куда ведут следы человека в лесу (сломанные веточки, спички, примятые грибы и трава и т. д.). Если индейцы правильно определяют направление, то получают шифровку их противников. Племя расшифровывает письмо, находит как можно быстрее в лагере тотем и приносит главному вождю. Побеждает тот, кто принесет тотем соперников первым.

**Финал игры:** общий сбор у костра, ритуал награждения. Здесь же дается задание к вечернему костру.

**Красный, желтый, зеленый**

Играющие вытягивают запечатанные жетоны трех разных цветов. Перед командой, объединенной одним цветом, ставится задача — догнать и ликвидировать жетоны у команды противника, сохранив при этом свой состав. Группа с жетонами красного цвета догоняет группу желтых, желтые ловят зеленых, зеленые — красных. В каждой группе примерно одинаковое количество игроков. Ведущий объявляет место встречи каждой цветовой группы и дает звуковой сигнал (свисток) к началу игры, сам находится в центре площадки. Игроки, потерявшие жетоны, собираются у ведущего.

**Освобождение пленного**

Играющие делятся на две группы: захватчиков и освободителей. Чертится круг диаметром 7-10 метров. В центре круга помещается пленный. По окружности располагаются захватчики с завязанными глазами. Они охраняют пленного, которого стремятся освободить другие игроки. Сделать это можно, если незаметно пройти в охраняемый круг и вывести пленного. Если кто-то из охраны дотрагивается до освободителя, последний должен замереть до конца игры на месте.

**Разведчики и часовой**

Вокруг часового на расстоянии 15-25 шагов расставляются флажки. Флажком может быть ветка длиной около 60 сантиметров, на которой висит платок. Число флажков от 5 до 7. Разведчики удаляются на такое расстояние, чтобы часовой их не видел. Их задача — незаметно подкрасться к флажку и похитить его. Часовой имеет право передвигаться по району, ограниченному флажками, но не дальше. Если часовой увидит разведчика и назовет его по имени, то разведчик выбывает из игры, а если часовой заметит разведчика, убегающего с флагом, и назовет по имени, то флаг возвращается на место, а разведчик может продолжать игру. Маскироваться и переодеваться разведчики не имеют права.

Игра заканчивается, когда выбыли из игры все разведчики либо когда у часового остался один флажок. Как правило, последний флажок не упускает ни один часовой.

**Бревно дедушки Ленина**

Группа ложится на пол, один человек перпендикулярно сверху, задача — совместными усилиями передвинуть его из начала ряда в конец. Руками помогать нельзя.

**Выйти по числу пальцев**

Группа встает в шеренгу. Ведущий называет число, не превышающее количества человек группы. Сразу же из группы должно выпрыгнуть количество людей, равное названному числу. Упражнение повторяется до результата, каждый раз с новым числом. Возникает ощущение умения понимать друг друга без слов.

**Выкинуть на пальцах**

Всей группе на «раз-два-три» надо выкинуть на пальцах такие цифры, чтобы их сумма равнялась заданной ведущим. Упражнение повторяется до результата.

**Посчитать до 18**

Группа должна по порядку досчитать до числа, которое либо равно, либо больше количества участников, причем каждое число должен произносить только один человек. Договариваться, кто что произносит, нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счет начинается сначала. Факультативное правило: каждый человек должен произнести хотя бы одно число.

**Узел**

Каждый из группы держится за веревку Задача — завязать веревку в узел. Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается сначала).

Вариант 1: потом развязать завязавшийся узел с теми же правилами.

Вариант 2: развязать узел, завязанный ведущим.

**Тарелочки**

Группе дается несколько тарелочек. Группа должна, не наступая на ковер, переправиться по тарелочкам через него. Условие: на каждой тарелочке должна постоянно находиться хотя бы одна нога, иначе тарелочка отбирается.

**Муравьиная тропа**

Группа разбивается на две части и встает на длинную доску по обе стороны от середины. Задача — двум подгруппам поменяться местами. Если кто-то наступает на землю или касается земли, упражнение начинается сначала.

**Веревочка**

Веревочка натянута на уровне чуть ниже пояса самого высокого человека в группе. Группа стоит, взявшись за руки. Задача — всем пройти над веревочкой, не задев ее.

**Примечание**. Чтобы шла групповая работа, следует ввести ограничения: прыгать, разговаривать нельзя.

**Осьминожка**

К колечку привязаны длинные веревочки, в колечко кладется теннисный мячик. Задача — не уронив мячик, обнести его вокруг колонны (пронести над полем).

Вариант: в большом кольце воздушный шарик.

**Орехи**

Каждому человеку в группе дается грецкий орех. Необходимо внимательно его осмотреть и запомнить. Затем орехи складываются в общую кучу и перемешиваются (для усложнения можно добавить еще орехов). Каждый должен найти свой орех. Более сложный вариант — то же самое с закрытыми глазами. Затем у каждого по кругу спрашивают, как он определил свой орех. Задача вожатого провести обсуждение: на первый взгляд все орехи кажутся одинаковыми, но на самом деле они очень сильно отличаются, как и люди. Каждый человек индивидуален, и чтобы эта индивидуальность раскрылась, важно внимательно и доброжелательно относиться к людям.

**Яблоко на веревке**

Игра проводится как соревнование пар. Яблоко подвешивается на веревке, и пара должна его съесть, не пользуясь руками.

Групповой вариант: цель — первым достичь яблока и откусить его. Участники соревнуются, прыгая на одной ноге.

**Спичечный коробок**

Надеть крышечку от спичечного коробка на нос следующему и далее по кругу, не касаясь руками.

**Веревка из одежды**

Все делятся на несколько групп. Необходимо из имеющейся одежды связать веревку как можно большей длины. Та группа, у которой веревка окажется длиннее, побеждает.

**Башня**

Группе выдается материал для строительства башни: бумага и скрепки или два набора соломки для коктейлей и клейкая лента. Необходимо построить башню из данного материала. Башня должна быть устойчивой.

**Машина**

Вспомогательного материала нет. Группе необходимо построить любой действующий механизм из всех членов группы. Первые 10 минут вы обсуждаете, как выполнить это задание, далее 10 минут вы строите, не произнося ни слова, затем представляете модель. После задание предлагается всем проанализировать действия: что было труднее — придумать или выполнить задание.

**Волшебные квадраты**

Перед группой начерчена на асфальте сетка из 20 квадратов, в отдельных квадратах которой находятся «клады». Задача игроков — собрать как можно больше кладов. У ведущего в руках лист бумаги с подобной сеткой. Дается не более 10 минут на обдумывание, как выполнить задание. Затем всем необходимо построиться друг за другом и по очереди пробовать отыскивать клады. Если вы делаете неверный шаг (не находите клад), то звучит сигнал «вау», и вы должны вернуться тем же путем в исходную точку. Если по возвращении вы сделаете неверный шаг, с группы снимается 1 минута. Всего на выполнение задания дается 10 минут.

Во время выполнения задания не произносится ни слова, при несоблюдении этого правила с каждой группы снимается 1 минута. Если группа исчерпала свое время штрафами и не все участники прошли волшебные квадраты — задание не выполнено.

**Догони мяч**

Четверо-пятеро детей перебрасывают мяч через веревку, натянутую на высоте 1,5 м, догоняют его и ловят, не давая мячу коснуться земли более 1-2 раз. Стараться бросать мяч повыше, но недалеко. Бросать можно маленький или большой мяч, одной или двумя руками. Расстояние до веревки 50-60 см.

**Толкни и догони**

Дети стоят на одной стороне площадки, на полу перед каждым мяч. Присев или наклонившись, толкают мяч и бегут за ним, догоняют и поднимают мяч. Площадка может быть ровной или с небольшим уклоном в сторону бега.

**Брось мяч**

Бросать мяч вверх, о землю или в стену и ловить, делая хлопок и поворот кругом.

**Ударь и догони**

Ударить по мячу ногой, бегом догнать и принести назад.

**Катай быстрее**

Несколько детей (примерно одна треть группы) садятся в круг, скрестив ноги, лицом к середине. Перекатывают по земле (по полу) друг другу большой мяч в любом направлении. Каждый, к кому докатывается мяч, старается как можно быстрее оттолкнуть его от себя рукой, не допуская к ногам.

**Найди мяч**

Играющие стоят по кругу вплотную друг к другу, лицом в центр, держат руки за спиной. В центре стоит водящий. По сигналу дети передают маленький мяч за спиной. Водящий старается найти, у кого находится мяч: предлагает показать руки. Тот, к кому обратился водящий, сразу протягивает вперед обе руки. Тот, у кого оказался в руках мяч или кто его уронил, считается проигравшим.

**Передай мяч**

Дети распределяются на две равные подгруппы, встают в две колонны и по сигналу передают резиновый или набивной мяч. Последний стоящий в каждой колонне, получив мяч, бежит, становится впереди колонны и снова передает мяч. Игра заканчивается, когда с мячом впереди оказывается ведущий звена.

Варианты передачи: над головой; справа или слева; внизу между ног; в положении сидя на полу или скамейке.

**Толкни — поймай**

Дети распределяются парами, у каждой пары мяч. Один сидит, второй стоит на расстоянии 2-3 м. Сидящий отталкивает мяч партнеру, быстро встает и ловит брошенный ему мяч. После нескольких повторений дети меняются ролями.

«Джойстик»

Все встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется небольшой предмет (монета, сережка и т.п.). Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет "джойстиком", передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на предмет на столе. Игру можно провести в форме соревнования. Если вы решили устроить из этой игры соревнование, не забудьте определить независимых судей, чтобы никто не жульничал.

«Звериное семейство»

Ведущий подготавливает бумажки, на которых, в зависимости от количества игроков, написаны члены звериных семейств (дедушка обезьяна, бабушка обезьяна, папа обезьяна, мама обезьяна, сын обезьяна, дочка обезьяна). Можно образовать семейства собак, морских свинок и т. п. Каждый игрок вытаскивает себе бумажку, но сразу не смотрит, что на ней написано. Только тогда, когда все игроки втянули карточки, их можно прочитать. Ведущий может дать звуковой сигнал, обозначающий начало игры. Каждый игрок пытается как можно быстрее найти свою семью через звуковые подражания и движения того зверя, который написан на его карточке. Когда звериная семейка нашла всех своих «родственников», то она должна в правильной последовательности (по старшинству - дедушка, бабушка, папа, мама, сын, дочка, ведущий игры должен заранее объяснить эти правила) сесть на один стул. Та звериная семейка, которая сделала это правильно, побеждает.

«Напиши зверя»

Каждый пишет на бумажке какое-нибудь животное, никому его не показывая. После того, как все животные написаны, все по очереди их зачитывают. После этого предлагается, не общаясь друг с другом, еще раз написать какое-нибудь животное. Итоговая цель: у всех должен оказаться один и тот же зверь (это надо объяснить после первого круга). Позволяет выявить оппозицию, явных и теневых лидеров.

«Художники»

Играющие делятся на две группы. Задача групп - быстрее соперника нарисовать животное (предмет и пр.). Каждый человек имеет право нарисовать лишь одну линию.

«Скала»

Отряд выстраивается на скамейке или на стульях в ряд вплотную друг к другу. Рассчитывается по порядку номеров. Затем ему предлагается по одному человеку поменяться местами, то есть номер 1 становится последним, аккуратно переходя и держась за ребят. Затем номер 2 и так далее. Передвигать стулья и спрыгивать на пол запрещается. Если кто–то не удерживается, то все начинается сначала. Действует запрет на разговоры для всех, кроме человека, который возьмет на себя роль координатора. Этого человека вожатый выбирает сам или по желанию из потенциальных ребят – лидеров.

«Дом-дерево-собака»

Упражнение выполняется в парах. Каждая пара получает один фломастер или одну кисточку с красками, один ватман. Обоим участникам завязывают глаза. Каждая пара, работая только одним инструментом, должна нарисовать дом - дерево - собаку. При этом игроки не должны разговаривать друг с другом.

«Головомяч»

Хорошо проводить в спортивном зале. Дети разбиваются на пары, ложатся животом на пол друг напротив друга. Между головами кладут мяч. Нежно поднять мяч и встать самим, не уронив его. Мяча можно касаться только головами.

«Числа и письма»

Отряд целиком или, разбившись на микрогруппы, пробует построить различные буквы и цифры, взявшись за руки в круг.

«Узел»

Каждый из группы держится за веревку. Задача - завязать веревку в узел. Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается сначала). Вариант - потом развязать завязавшийся узел с теми же правилами. Вариант - развязать узел, завязанный ведущим.

«Фигуры с углами»

Ребят просят встать в круг и взяться за руки. Дается задание: с закрытыми глазами построить из круга – какую либо геометрическую фигуру. Далее задание усложняется тем, что необходимо построить фигуры с большим количеством углов (треугольник, квадрат, звезду, шестиугольник) с запретом на разговоры. Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения, например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями. Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

«Посчитать до…»

Группа должна по порядку посчитать до N (либо равное, либо большее числа участников), причем каждую цифру должен произносить только один человек. Договариваться, кто, что произносит нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счет начинается с начала. Каждый человек должен произнести хотя бы одно число.

«Синхронное действие»

Группа по команде поднимает руки, затем без команды должна одновременно опустить их. То же можно делать со стульями: не сговариваясь молча вместе встать, обойти вокруг стула (синхронно) и одновременно сесть.

«Пальцы»

На счет «три» все выбрасывают на руках какое-нибудь количество пальцев. Повторяется до тех пор, пока все не выкинут одно и то же число пальцев.

«Искра»

Все участники сидят в кругу. Задача как можно быстрее всем хлопнуть по очереди в ладоши так, чтобы получилось очень-очень быстро.

«Индикатор»

У вас есть 4 типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали одно и то же. Потом отнимаем голос. Потом - жесты. Потом - мимику и многозначительные взгляды. (Внимательное наблюдение за группой позволяет узнать, кто «выпадает», кто лидер, кто подчиняется.)

«Прыжок»

Вся группа должна одновременно прыгнуть вперед не сговариваясь.

«Осьминожка»

К кольцу привязаны длинные веревки, в кольцо кладется теннисный мячик. Задача - не уронив мячик, обнести его вокруг колонны (пронести над полем). Вариант: в большом кольце воздушный шарик.

«Фиксация»

Все играющие встают в круг. Каждый участник выбирает любого человека, стоящего в кругу, себе в пару, никому об этом не говоря. Ведущий объясняет, что каждый должен сделать 15 шагов (не больше и не меньше) так, чтобы подойти к намеченному человеку и зафиксировать какую-либо заранее придуманную фигуру в паре с этим человеком. Ведущий громко вслух считает до 15, на каждый счет делается один шаг. Игра позволяет выделить эмоциональных лидеров, группировки, которые есть в коллективе, определить уровень сплоченности. Сразу же после проведения игры необходимо провести обсуждение.

Я люблю тебя за то…

Участники становятся или садятся в два круга – внутренний (мальчики) и внешний (девочки), парами навстречу друг другу. Пары берутся за руки и говорят шёпотом друг другу. За какое качество они ценят больше всего в этом человеке. При этом начинают с обязательной фразы: «(Имя участника), я люблю тебя за то…» чем подробнее объяснение, тем лучше выполнено задание. Вожатый обязательно играет с детьми. Через 10 -15 секунд внешний круг делает шаг вправо и пары, сменившись, повторяют всё сначала. По окончанию игры – анализ ощущений.

Проводник.

Участники выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу (если отряд большой, в 2 или 3 колонны). Вожатый объясняет правила:

нельзя разговаривать

у всех, кроме последнего, закрыты глаза (для надёжности глаза можно завязать)

последний человек – проводник

хлопок по правому/левому плечу – поворот вправо/влево

хлопок по обоим плечам – вперёд

двойной хлопок по обоим плечам – назад

хлопок по обоим плечам дробью – стоп

Задача проводника – провести «паровозик» по маршруту, который укажет вожатый (несколько поворотов). Для продолжения игры последний участник становиться впереди всех, маршрут повторяется.