

1. Игры на знакомство.

А, ну-ка все вместе!

Все участники стоят лицом в круг. Первый, кто начинает игру, называет свое имя, добавляя к нему какой-либо жест. Остальные, делая шаг вперед, в центр круга, все вместе хором повторяют имя участника и его жест. Игра продолжается до тех пор, пока не будут произнесены имена всех участников.

Проще простого.

Участники игры стоят лицом в круг. Выбирается водящий – он становится в центр круга. Затем кто-то из игроков называет имя любого из стоящих в кругу, указывая на него рукой. Задача водящего добежать до того, чье имя было произнесено и коснуться его рукой быстрее, чем тот назовет имя любого другого участника игры. Если он не успел это сделать и водящий осалил его, то он становится водящим.

Имена – качества

Участники игры по кругу произносят свои имена, добавляя к представлению качество, отражающее его личностные черты. Но это качество должно непременно начинаться с той же буквы, что и его имя. Например, Ирина - искренняя, Петр – пунктуальный.

Паровозик

Участники игры стоят лицом в круг. Водящий, подходя к любому из ребят, начинает игру словами: «Я – веселый паровозик, меня зовут...., хочешь быть моим вагончиком?». Человек, к которому подошли, говорит свое имя, присоединяется к паровозику, и они вместе прыгают вперед 3 раза, громко повторяя, при участии всех остальных ребят, имя нового вагончика. Игра продолжается пока вагончиками не станут все ребята (если количество играющих большое, то становятся одновременно «вагончиками» ребята с одинаковыми именами).

Бинго

Все образуют два круга: внутренний и внешний. Внутренний остается на месте, а внешний круг, по команде водящего, начинает двигаться. Все произносят такие слова: Маленький веселый песик у окна сидит. Маленький веселый песик на меня глядит. Б-И-Н-Г-О Бинго звать его. На слова «Б-и-н-г-о» ребята из внешнего круга дотрагиваются до ладоней ребят внутреннего круга (каждая буква равняется человеку, с которым хлопают в ладоши), а со следующим человеком (на ком заканчиваются буквы) знакомятся - после произнесения слов «Бинго звать его», и т.д.

Игра-приветствие «Здравствуй, друг!»

Участники делятся на две части и образуют два круга один в другом, повернувшись лицом друг к другу. Хором произносят слова:

Здравствуй друг –жимают руку друг другу,

Как ты тут – разводят руками,

Ты пришел – показывают поднятый большой палец,

Хорошо – обнимаются

После этих слов внешний круг делает шаг вправо и все повторяется со следующим игроком.

Игра-приветствие «Дрозд»

Участники делятся на две части и образуют два круга один в другом, повернувшись лицом друг к другу. Хором произносят слова и делают движения:

Ты дрозд и я дрозд – рукой показывают на себя и напарника;

У тебя есть нос и у меня есть нос – дотрагиваются до кончика носа своего и напарника;

У тебя щеки алые и у меня щеки алые – дотрагиваются до своих щек и щек напарника;

Мы с тобой два друга, любим мы друг друга – обнимаются.

После этих слов внешний круг делает шаг вправо и все повторяется со следующим игроком.

2. Игры на сплочение.

«Прыжок без парашюта»

Для этой игры четыре пары участников становятся с одной стороны стула лицом друг к другу, скрестив руки так, как это рекомендуется делать при переноске раненых. Спиной к ним на стул становится ещё один игрок, который будет «прыгающим». Он становится на край стула и падает назад как восковая палочка. Стоящие сзади со скрещенными руками 8 человек ловят его. Острота ощущений и успех того, что товарищ пойман, захватывают и увлекают ребят. Боязнь того, что их товарищ может удариться, заставляет ребят крепко держаться друг за друга.

Структура детского коллектива очень вариативна, не всегда отношения в нём складываются гладко. Наряду с референтными (значимыми) группами часто в детском коллективе встречаются так называемые «отверженные». Эта игра будет более продуктивной, если вожатый незаметно для ребят сделает так, чтобы на стул почаще становились «отверженные», а ловили их лидеры или те, кто их отвергает.

«Мешочек»

Группа встает кругом и, взяв друг друга под руки и протянув руки вперед, перебрасывает по кругу мешочек с горохом. Главное его не уронить т.к. в этом случае игра начинается сначала. Затем мешочек кидают через одного, потом через двоих.

«Бесконечное кольцо»

Группа встает в круг и берется за руки. На руке у ведущего висит веревочное кольцо. Не разрывая рук все должны пролезть сквозь него (по кругу) и вернуть кольцо обратно. Второе кольцо можно пустить в другую сторону.

«Встать спиной друг к другу»

В парах: встать спиной друг к другу и присесть без помощи рук; встать лицом друг к другу и присесть. То же можно делать в группах по 5-7 человек.

«Салки-обнималки»

Игра типа салок, но с одним новым правилом: нельзя салить тех, кто стоит, крепко обнявшись. Но так стоять можно не более 7 сек.

«Кельтское колесо»

По легенде древних кельтов все люди делятся по сторонам света.

Люди с Севера – это люди действия. Лидеры, которые делают дело. Люди, которые идут к цели любыми путями, не оглядываясь на средства, их мало интересует атмосфера, которая царит вокруг.

Люди с Запада – это люди расписаний, расчетов, точности, дисциплины. Их часто обвиняют в бесчувственности.

Люди с Востока – это люди творчества. Много идей, но при этом они не занимаются их реализацией.

Люди с Юга – обеспечивают теплые отношения и комфорт в группе. Атмосфера в группе важнее поставленной цели, движения вперед.

По легенде Древних кельтов, для достижения гармонии в каждой группе, а также в каждом человеке должны присутствовать все стороны света, хотя какая-то и преобладает. Это и представляет собой замкнутое кельтское колесо. Члены группы разделяются на подгруппы по своей предрасположенности по сторонам света. Если человек колеблется, ему предлагают выбрать сторону света, к которой он относит себя в настоящий момент.

Этапы:

1. 7-10 минут на подготовку.
2. Каждая сторона света представляет себя, делает рекламу своих качеств.
3. Каждая группа рассказывает отрицательные стороны других частей света и выслушивает про свои негативные черты.
4. Каждая группа отвечает на вопрос: почему бы она не могла обойтись без других сторон света.
5. Группа рассматривает, как наилучшим образом организовать разделение обязанностей по людям соответствующих сторон света для решения общих задач. Если в группе не оказывается какой-то стороны света, то на выступлениях ее роль берет на себя ведущий, а внимание группы обращается на то, что из-за отсутствия этой стороны в группе возникнут определенные проблемы. В конце у группы спрашивается, какая еще сторона света, кроме названной в них доминирует. Если в группе выпала какая-то сторона (чаще всего Запад), людям, назвавшим ее как вторую, предлагается выполнять ее функцию для решения проблем в группе.

«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.

«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.

«Двое с одним мелком» (рисунок одного карандаша)

Цель: развитие сотрудничества, налаживание психологического климата в группе.

Оборудование: лист А4, карандаши.

Ход игры: Разбейтесь на пары и сядьте за стол рядом с партнёром. Теперь вы одна команда, которая должна нарисовать картину. Вам даётся один только карандаш. Вы должны вдвоем одновременно держать карандаш и рисовать. В этой игре есть такое правило – нельзя разговаривать во время рисования. На рисунок вам отводится 5 минут.

- Что вы нарисовали, работая в паре?
- Сложно ли вам было рисовать молча?

- Пришли ли вы к единому мнению?
- Трудно ли было оттого, что изображение постоянно менялось?

«Эксперименты с песней»

Ведущий: «Споем хором. По первому хлопку начинаем петь, по второму – замолкаем, по следующему – снова поем. Постарайтесь не сбиться и после молчания продолжить пение одновременно»

Анализ: способность держать общий ритм своим внутренним слухом.

Ведущий: «По хлопку каждый начинает мысленно петь свою песню. По двум хлопкам – вслух. Будьте внимательны – не сбивайтесь.»

Анализ: способность держать свой внутренний мир, противодействие общему ритму.

«Газета»

На пол кладут развернутую газету, на которую встают четыре ребенка. Затем газету складывают пополам, все дети должны снова встать на нее. Газету складывают до тех пор, пока кто-то из участников не сможет встать на газету. В процессе игры дети должны понять, что для победы им нужно обняться – тогда расстояние между ними максимально сократится.

«Разминки с шарами»

Цель: сплочение команды.

Необходимые материалы: воздушные шары по количеству участников и запас, 2 пластмассовых стакана (200 гр.), магнитофон, веселые музыкальные фрагменты.

Ход работы:

1. Участники выбирают себе шары, надувают их. Вся группа встает в круг и разворачивается «в затылок» друг к другу. Шары помещаются между участниками так, чтобы они держались без рук. Для этого подростки должны встать достаточно близко друг к другу. По сигналу ведущего (под веселую музыку), начинается движение по кругу. Двигаться нужно так, чтобы удерживать телами шары. Помогать руками нельзя. Ведущий может в начале игры оговорить с подростками разный темп разминки. Допустим, будет пять скоростей движения. Тогда, при сигнале первая скорость, подростки двигаются очень медленно, а при сигнале – пятая, очень быстро. Скорости движения можно чередовать. Следующим шагом будет – всему кругу развернуться для движения в другую сторону так, чтобы не потерять шары. Затем разминка повторяется при движении в другую сторону.
2. Откладываем все шары и оставляем только один. Его будет необходимо передавать по кругу, но не руками, а головой, коленками, локтями, подбородками и т.д. По сигналу ведущего подростки начинают разминку. Чтобы усложнить разминку предложите одновременное движение по кругу двух шаров с разных сторон круга и разными частями тела. Например, справа от ведущего шар будет передаваться головой, а слева – коленками.
3. Группа делится на две подгруппы-команды. Каждая подгруппа получает один надутый воздушный шар и одноразовый пластмассовый стаканчик. Участники каждой подгруппы выстраиваются в параллельные шеренги. Впереди каждой шеренги, на расстоянии трех метров стоит стул. В руках у первого в шеренге подростка шар и стаканчик. По сигналу ведущего необходимо положить шар на стаканчик и как можно быстрее, не уронив шара и не

помогая руками, только балансируя, обежать вокруг стула и передать шар в стакане следующему участнику. Если шар упадет и коснется пола, участник начинает движение сначала. Побеждает та подгруппа, участники которой быстрее и точнее справятся с испытанием.

4. Обсуждение.

«Счет до десяти»

Время проведения: 15 мин.

Цель: выявить лидера в данной группе и посмотреть, насколько слаженно может действовать группа.

Участники встают в круг, не касаясь друг друга, ни плечами, ни локтями, закрывают глаза и «опускают носы вниз». Задание состоит в том, чтобы сосчитать до десяти. Число должен произносить только один человек. Если два или больше участников называют одно число одновременно – это считается ошибкой, и счет начинается заново – с «одного». Игра продолжается до тех пор, пока команда участников не сосчитает до десяти без ошибок и повторений.

Это упражнение также можно использовать в той ситуации, когда необходимо успокоить участников после веселой подвижной игры, подготовить для более серьезных упражнений, где необходимы внимание и серьезность.

«Домино»

Время проведения: 20 мин.

Цель: помочь участникам ближе познакомиться, осознать, что внутри одной группы есть различия и сходства.

Материалы: не требуются.

Один из участников загадывает две индивидуальные черты, а затем говорит их группе, например: Слева – я студентка, а справа – у меня два брата. Те двое участников, которые подходят по этим определениям, берут за руку (правую или левую) первого участника (в зависимости от общих черт) и добавляют еще какую-нибудь черту для свободной руки. Например: слева – я студентка, справа – у меня карие глаза. Необходимо, чтобы участвовали все. В итоге должен получиться замкнутый круг.

Если объявленная черта не подходит ни к одному из участников, и домино не подбираются, необходимо, чтобы игроки придумали новый признак, так чтобы продолжить цепочку.

Важно, чтобы члены группы установили физические контакты, благодаря этому повысится чувство принадлежности к группе.

«Необитаемый остров»

Ведущий. Представьте себе, что вся наша группа оказалась на большом океанском корабле, совершающем рейс через Атлантику. Путешествие было приятным и интересным. Однако в тропических широтах корабль попал в шторм ужасающей силы. Наше положение было

усугублено тем, что в трюме вспыхнул пожар, мгновенно распространившийся по всему судну. К счастью, со шлюпками проблем на корабле не было, но волею судьбы половина членов нашей группы оказалась в одной, а половина – в другой шлюпке.

Поделить группу можно разными способами. Например, так. Ведущий быстро командует: «Встаньте те, кто сразу начнет спасательные работы!». Первые двое, кто вскочил со своего места, объявляются руководителями спасательных работ. Каждому из них предлагается выбрать одного участника, которого он возьмет в свою шлюпку. Затем выбранные участники по очереди выбирают следующих и так далее до тех пор, пока группа не окажется поделенной на две части. Если участников нечетное количество, то возникнет ситуация, когда кто-то один останется невостребованным. (Эта процедура имеет социометрический характер.) «Невостребованный» участник может почувствовать себя очень дискомфортно. Поэтому ведущий должен обратить ситуацию в позитивную, например, предложить лидерам двух групп поспорить о праве на этого последнего участника: произнести краткий монолог, в котором доказать, что в силу таких-то достоинств этот человек необходим именно в его шлюпке. После этого участник сам выбирает для себя команду. Участники обеих команд образуют два отдельных круга.

Ведущий. Штормовые волны разметали шлюпки и унесли их в разные стороны от места кораблекрушения. Еще сутки не прекращался ураган, а когда он наконец утих, измученные люди на обеих шлюпках увидели на горизонте землю. Обрадованные, они устремились к берегу, не подозревая о двух вещах: во-первых, о том, что перед ними не материк, а острова, и, во-вторых, о скрытых под водой рифах. Обе шлюпки разлетелись в щепки от удара о каменные рифы, но до берега уже можно было добраться вплавь. Через некоторое время и та и другая команда ступили на твердую почву необитаемых островов. Увы, разных! Так случилось, что вы оказались в неизвестном для вас месте, потеряв плавательные средства и не имея ничего, кроме того, что в данный момент находится в ваших карманах. Вам дается пятнадцать минут, чтобы решить, что делать в такой ситуации и как вы проведете на этих островах ближайшие сутки. Размеры острова, ландшафт, климат, растительный и животный мир и прочие обстоятельства вы можете задать сами.

Участники начинают обсуждать ситуацию. Ведущему следует обратить внимание на то, как организуется дискуссия, кто ею руководит, слушают ли люди друг друга. Через пятнадцать минут представители каждой команды сообщают о результатах обсуждения. На этом этапе, как правило, сообщения не отличаются разнообразием: острова покрыты тропическими лесами, климат мягкий, опасных хищников нет, зато имеются козы, есть вода и полно фруктов. «Робинзоны» активно изучают свои острова и старательно подают сигналы спасателям.

Ведущий. Ну что же, ваши острова оказались весьма комфортными. Однако день проходит за днем, а на морском горизонте не видно ни одного корабля и в небе не появляются ни самолет, ни вертолет. И вы начинаете догадываться, что острова оказались удаленными от оживленных морских и воздушных путей и, может статься, спасатели уже прекратили поиски пассажиров корабля, посчитав их погибшими. Прошел месяц. Похоже, пребывание

на острове может затянуться и оказаться гораздо более долгим, чем вы предполагали. Надо как-то обустроиваться. Итак, что же вы предпринимаете? Обсуждение!

После сообщений каждой группы о своем житье-бытье на острове ведущий может задать следующие вопросы: Как вы строите отношения друг с другом? Есть ли у вас вожак, лидер? Кто он? Каким образом вы решаете наиболее сложные вопросы вашей жизни? Как происходит разделение труда, обязанностей? Кто за что отвечает? И т.д.

Фактически участники групп начинают проектировать новое устройство мира, создавать его по тем законам, которые они считают правильными и необходимыми.

Ведущий. Итак, вы вполне обжились на острове, наладили свой быт. А между тем прошло два года... И однажды волны прибоя вынесли на берег остов небольшой яхты, Вероятно, она пострадала во время шторма, потому что оказалась разбита настолько, что восстановлению не подлежала. Однако в ней чудом сохранился отсек, где лежали плотницкие инструменты – топоры, пилы, гвозди и прочее, а кроме того, вы обнаружили на яхте пустую бутылку. Последняя находка, разумеется, породила у вас идею отправить письмо, доверив его волнам, и сообщить людям о том, что вы живы и здоровы. Пожалуйста, напишите письмо, которое вы положите в эту бутылку. Напоминаю на всякий случай, что координат своего острова вы не знаете.

Участники дружно сочиняют письма, часто проявляя изобретательность в способах описания местоположения своего острова и с юмором рассказывая о своей жизни. Письма зачитываются вслух.

Ведущий. Письмо отправлено. Но ведь теперь у вас появились плотницкие инструменты. Что вы с ними будете делать? Воспользуетесь ли этим подарком судьбы?

Посоветовавшись, команды, как правило, решают строить плот и на нем попытаться добраться до материка. С этого момента сценарии событий на двух островах могут существенно различаться. Например, часть какой-то команды может решиться отправиться в рискованное плавание на плоту, а часть может воспротивиться этой идее. Ведущий предлагает участникам каким-то образом решить эту проблему. Если «мореплаватели» все-таки настаивают и готовы уйти от основной массы, ведущий просит их отстечь в стороне от круга («вы в пути»). В другой команде, возможно, такого раскола не происходит, и они едины в своем решении – плыть или не плыть.

Если на островах кто-то остался, ведущий дает новую вводную: Через некоторое время очень далеко на горизонте вы увидели силуэт большого корабля. Но он прошел мимо и люди с него не заметили подаваемых вами отчаянных сигналов. Через сутки к берегу прибило маленький одноместный катер. Он был абсолютно новенький, с полным баком бензина. По-видимому, его случайно обронили с борта проходившего ранее корабля, а может быть, его смыло волной. Так или иначе, у вас появился еще один шанс. Воспользуетесь ли вы им и как?

Это один из самых интересных моментов в игре. Участники быстро приходят к мысли, что отправиться на поиски земли на маленьком одноместном катере – занятие очень рискованное. Ведь если бензин закончится раньше, чем встретится земля, храбрец-одиночка

вынужден будет дрейфовать по бескрайнему океану, пока не умрет от голода и жажды. Кто решится на это?

С этого момента практически всегда возникает необходимость разных инструкций для жителей каждого из островов. Опытный ведущий может придумать собственные ходы. Несколько возможных вариантов (при любом из них участники обязательно должны принять какое-то определенное решение).

1) Если кто-то уплыл на плоту.

Вы не успели удалиться от острова на слишком большое расстояние, как увидели движущееся прямо к вам судно. Ваши крики были услышаны, и не прошло и нескольких минут, как вы уже были подняты на борт. Радость переполняла вас, вы рассказывали капитану о годах, проведенных на острове, просили его изменить маршрут, чтобы забрать с острова ваших товарищей. Капитан согласился. Однако радость ваша оказалась, увы, преждевременной: это было судно современных пиратов-работоторговцев. Наивно указав путь к острову, вы превратили в пленников и ваших друзей. Между тем, как это бывает свойственно жестоким людям, капитан пиратов вдруг проявил сентиментальность. Приняв во внимание пережитые вами злоключения, он решил сделать благородный жест и оставить вас на острове, но не всех: двоих – по вашему выбору – он заберет с собой, чтобы продать наркодельцам для работы на маковых плантациях. Он дал вам время до утра, а утром эти двое должны явиться к нему на корабль. Решайте, как быть в такой ситуации!

2) Если все остались на острове.

Однажды утром вы увидели входящее в бухту острова судно. Вы не поверили своим глазам: наконец-то сбылась ваша мечта о встрече с людьми. Вы бросились к берегу навстречу отошедшей от корабля шлюпке. Как только шлюпка причалила, вы бросились к морякам и стали рассказывать о своей судьбе...

Далее события сходны.

Снова возникает ситуация драматического выбора. Иногда появляются добровольцы, готовые пожертвовать собой для спасения остальных – часто это связано с их уверенностью, что они смогут бежать из плена. Бывает, что участники решают сдать пиратам вместе. Возможен и вариант, когда участники приходят к мысли вступить с пиратами в бой. Ведущий, разумеется, не вмешивается и не комментирует происходящее, однако ему придется придумывать дальнейшие сюжетные ходы в задаваемой логике.

1) Если все участники группы становятся пленниками пиратов.

Капитан запер вас в трюме, и судно отправилось в море. Не прошло и двух суток, как по суе и крикам наверху вы поняли: что-то произошло. Загремели выстрелы. Пиратское судно догоняли полицейские катера. Не зная о том, что у пиратов есть пленники, полицейские открыли огонь из пушек и пулеметов. В трюме вспыхнул пожар, но, на ваше счастье, в результате попадания снаряда образовалась пробоина в потолке. Через узкое отверстие можно по очереди вылезти на палубу. Но огонь полыхает всюду. Нельзя сказать, все ли успеют выбраться из горящего помещения. Тот, кто окажется первым, наверняка спасется, а

чем дальше от начала очереди, тем меньше шансов спастись. Решайте, как вы будете выбираться, в каком порядке?

2) В случае, если находятся двое, которых отдают пиратам, или если участники решают вступить с пиратами в схватку (вариант – спрятаться в укромном уголке острова), то основные события разворачиваются на острове.

Вы укрылись от врагов в пещере. Но вот незадача: именно в этот момент внезапно проснулся давно спавший вулкан. Начавшееся извержение сопровождалось мощными подземными толчками, от которых стали рушиться своды пещеры. Камнями почти завалило вход – осталось только совсем небольшое отверстие, в которое едва можно протиснуться. В любую минуту потолок пещеры обвалится и все могут погибнуть. Тот, кто окажется первым, наверняка спасется, а чем дальше от начала очереди, тем меньше шансов спастись. Решайте, как вы будете выбираться, в каком порядке?

Совершенно очевидно сходство возникающих ситуаций, которые задают пространство для выбора – социометрического и морального. То, как поведут себя участники группы, во многом отразит систему отношений, возникших между ними, и ясно высветит многие жизненные ценности и ориентации людей. По окончании игры следует особенно подробно обсудить чувства и мысли ребят именно в этот момент, все высказанные предложения и те критерии, на которые они опирались при выборе своего поведения.

Эта ситуация является кульминационной. После нее надо переходить к последнему этапу игры, которую необходимо завершить обязательно мажорно.

Ведущий. Вам всем удалось выбраться на палубу (из пещеры). И вы сразу увидели приближающихся к вам вооруженных людей. Но пугаться уже не стоит: это полицейские из специального отдела по борьбе с наркомафией и российские моряки. Над вашими головами ревел двигателями вертолет. Эти люди появились не случайно: в открытом море они встретили плот, на котором плыли ваши друзья (одноместный катер, на котором отправился за помощью N.), и узнали о постигших вас злоключениях. Через несколько дней вы были уже дома.

Ведущему важно не забыть всех персонажей и «вернуть» их домой тем или иным образом.

После поздравлений в связи с окончанием приключений следует перейти к обсуждению игры.

Довольны ли вы пережитыми приключениями? Какие эпизоды игры оказались для вас наиболее интересными? В каких ситуациях вам было особенно трудно принять решение? Удовлетворяли ли вас решения, к которым приходила группа? Почему вы решились (не решились) отправиться в плавание на плоту (на одноместном катере)? Почему это рискнул сделать N? Что вы чувствовали, когда оказались в ситуации выбора, кем пожертвовать пиратам? Легко ли вы согласились с местом, которое вам отвели в очереди к спасению во время пожара (землетрясения)? Проявляли ли вы сами активность во время жизни на острове и других событий или предпочитали следовать за появившимися лидерами? Кто был лидером? Почему? Было ли ему дано это право группой, или он сам взял инициативу в свои руки? И т.д.

«Репортер»

Эта игра предназначена для детей 11-14 лет (средняя школа). Она предназначена для развития внутригрупповых отношений. Игра дает детям следующие возможности: продемонстрировать умение подавать себя; развить навыки активного слушания; проявить свои творческие, лидерские возможности.

Для проведения игры необходимо обязательное участие трех (лучше четырех) взрослых людей. Один человек ведет всю содержательную часть игры. Второй образует пару с ребенком, у которого не оказалось пары (идеально, если это классный руководитель). Еще 1-2 человека могут понадобиться при проведении мастер-классов.

Материалы и требования к организации игры

Необходимые материалы:

- парты и стулья (по количеству участников);
- визитки (для каждого участника);
- 2 листа ватмана для газеты;
- фломастеры;
- микрофон;
- паззлы (для разминки);
- письменные принадлежности;
- 2-3 физкультурных мата;
- покрывало;
- веревка;
- «Памятка участника конференции» (по числу участников);
- бланк «Рассказ о герое» (по числу участников);
- листочки для заметок.

Ведущий. В очередной раз Москва принимает у себя гостей. Сегодня – это первая международная конференция журналистов «Я – репортер». Здесь журналисты знакомятся друг с другом, представляют себя, а затем участвуют в мастер-классах. Ведь конференция – это не только знакомства, обмен опытом, но и возможность повысить свой профессиональный уровень.

Как всегда, в начале игры проводится разминка. В нее должны быть включены простые двигательные упражнения, например: «Передай предмет» (игроки передают по кругу воображаемый предмет: цветок, мячик, арбуз, грязь...; «Поменяйтесь местами» и т.д.).

Заканчивается разминка обязательным упражнением с делением и работой в паре. Например, каждому участнику выдается кусочек паззла. По нему он должен найти человека, паззл которого подходит к его собственному. (Паззлы – это разрезанные пополам открытки разных неповторяющихся цветов. Этих разрезанных кусочков должно быть по числу участников. Если кому-то не хватает пары, то подключается классный руководитель.) После того как все отыщут свою «половину», дается задание немного побеседовать друг с другом и найти три признака, которые объединяют партнеров друг с другом (только один из трех может иметь отношение к внешности). Далее участники высказываются, дополняя, но, не перебивая друг

друга. После этого им предлагается пройти в зал и сесть парами (с тем же партнером) за парты.

Ведущий. Здравствуйте, уважаемые участники конференции! Рассаживайтесь, пожалуйста! Мы рады приветствовать вас на Первой международной конференции журналистов «Я – репортер». Вы все – известные журналисты, представляющие солидные газеты и журналы разных стран мира. Тема нашей сегодняшней встречи: «Профессионально важные качества личности журналиста». У нас будут как теоретическая, так и практическая части, где каждый сможет проявить себя. Итогом конференции станет газета, созданная вами. Чтобы мы могли свободно общаться друг с другом, нам следует познакомиться.

Сейчас каждый из вас получит визитку, на которой крупными буквами напишет имя, издание, которое представляет, и страну, из которой приехал.

Участники игры получают визитки, на которых пишут свое собственное имя или псевдоним, воображаемое печатное издание и страну.

Ведущий. Придумайте и жанр, в котором вы пишете, основную тему, которую освещаете. Это может быть спорт или политика, экономика или искусство, природа, экология, криминальный мир... Итак, создайте свой образ. У вас есть 5 минут.

Ведущий отвечает на вопросы детей, помогает, если возникают сложности.

Ведущий. Отлично, а теперь вам дается возможность продемонстрировать свое журналистское мастерство. Вы возьмете интервью у своего партнера, а затем представите его, а он – вас. Вам всем выдадут памятки о том, как правильно брать интервью.

Раздаются «Памятки участникам Первой международной конференции «Я – репортер».

Памятка

1. По окончании конференции каждый участник должен представить творческий отчет в виде очерка-наблюдения за одним из присутствующих.
2. Герой очерка определяется жеребьевкой. В ходе конференции репортер наблюдает за Героем с целью выявления личностных качеств человека, особенностей его поведения.
3. Для того чтобы лучше узнать Героя, необходимо взять у него интервью.
4. Примерные вопросы интервью:
 1. почему Герой выбрал профессию журналиста;
 2. почему он работает именно в этом жанре;
 3. самая интересная командировка, в которой он побывал;
 4. самые интересные люди, с которыми он встречался;
 5. профессиональная мечта героя, о ком или о чем ему хотелось бы написать.

Участники берут друг у друга интервью, затем рассказывают друг о друге. Детям дается микрофон (это может быть как настоящий микрофон, так и игрушечный).

Ведущий. Замечательно, теперь мы друг друга знаем. Действительно, сегодня собрались самые-самые. У нас сегодня представлены такие страны, как... и такие жанры, как... (перечисляет страны и жанры). Перейдем к теме сегодняшней конференции. Давайте напомним друг другу, какие важные качества должны быть у журналиста? Что отличает его от людей других профессий?

Ведущий фиксирует на ватмане те качества, которые называют дети, так, чтобы всем было видно. Это могут быть такие качества, как интеллект, чувство юмора, изобретательность, коммуникабельность, обаяние и т. д.

Ведущий. А теперь напишите у себя на листочке качества из общего списка, которые присуши вам лично. (Дети составляют списки у себя на листочках.) А сейчас допишите те качества, которыми вы не обладаете, но очень хотели бы их в себе развить. Сегодня вы можете попытаться сделать это (т.е. развить какие-либо качества), так как у нас будут проводиться специальные мастер-классы. И у каждого из вас будет задание: вам необходимо наблюдать за вашим партнером в течение всей игры, а в конце – написать о нем статью. Так что будьте внимательны – наблюдайте и помните, что за вами тоже наблюдают.

Итак, приглашаем вас всех в мастер-классы. Возьмите, пожалуйста, с собой листочки для заметок и ручки.

Участники приглашаются в тренинговый зал или отделенную часть того же помещения.

Ведущий. Первый наш мастер-класс называется «Я начинаю разговор...». Каждый журналист в своей работе встречается с огромным количеством людей. И от того, как он начнет разговор, подчас зависит успех всего дела. Сейчас вам предстоит попробовать начать разговор с незнакомыми и очень разными людьми. Рассчитайтесь, пожалуйста, на первый-второй. Первые номера – шаг вперед, повернитесь лицом ко вторым номерам...

У нас получилось два круга. Теперь по моей команде вы поприветствуете человека, который окажется перед вами. Причем делать это нужно, внимательно слушая мои инструкции. По команде «Стоп. Внешний круг – шаг вправо» – внешний круг делает шаг вправо, а внутренний – остается на месте. И разговор продолжается, но уже с другим человеком. Итак, начнем... поприветствуйте друг друга, как будто вы только что познакомились, но встреча с этим человеком имеет для вас очень большое значение. (Участники здороваются.) Далее вам нужно поприветствовать друг друга следующим образом:

1. как старые друзья... шаг вправо;
2. как будто вы испытываете друг к другу брезгливое чувство... шаг вправо;
3. как будто вы очень обижены на этого человека... шаг вправо;
4. как будто вы сильно обидели этого человека и хотели бы, чтобы он вас простил... шаг вправо;
5. как с большим начальником... шаг вправо;
6. как дипломаты на приеме... шаг вправо;
7. как с человеком, с которым вам предстоит длительное совместное путешествие... шаг вправо.

Ведущий. Замечательно. Спасибо. Вы отлично поработали. Прошу пройти сюда для обсуждения. (Все садятся на ковер.) Чему был посвящен наш первый мастер-класс? Легко ли вам было друг с другом общаться? Какие качества помогали вам находить общий язык? Какими качествами обладал человек, с которым вам было приятно общаться? Вспомните, как вел и проявлял себя ваш Герой – человек, за которым вы наблюдаете. Запишите свои наблюдения на листочек.

Эта процедура происходит после каждого мастер-класса. Дети должны не только концентрироваться на себе, но и наблюдать за своим Героем, о котором в конце игры будут писать статью.

Ведущий. Дальше я приглашаю вас всех в следующий мастер-класс. Он называется «Необычная ситуация». Каждый журналист в своей работе попадает в разные необычные ситуации, где он должен показать себя с лучшей стороны, проявить свои профессиональные качества. Вам предлагается следующее. Вот перед вами покрывало. Каждый из вас будет ложиться на него, а остальные – братья за концы покрывала и поднимать лежащего человека. Вы понимаете, как ответственно мы должны подойти к этой процедуре? Нужно равномерно распределить нагрузку так, чтобы человек не упал с покрывала. Будем поднимать медленно. Итак, кто хочет стать первопроходцем?..

Все дети проходят через испытание – ложатся на покрывало и доверяются тем, кто держит. Если кому-то становится страшно, то надо разобраться, почему, поднять вопрос доверия коллективу. Надо следить за тем, чтобы дети очень аккуратно поднимали друг друга. Если на одном конце кто-то дернет сильнее, на другом – человек упадет.

Ведущий. Все прошли испытание? Легко ли было включиться в «необычную ситуацию»? Что мешало вам расслабиться? Что помогало? Что вы чувствовали, когда поднимали других? Теперь запишите наблюдения за своим Героем.

Ведущий. Мы переходим к нашему последнему мастер-классу – «Спасибо тебе за...». Сейчас каждый из вас, сидя в нашем кругу, скажет своему соседу-коллеге несколько теплых слов. И пусть они будут о том, как вам с ним сегодня работалось. Ведь профессиональный журналист должен уметь быть благодарным и подмечать в человеке хорошие стороны его души. Кто хочет начать?

По кругу все говорят своему соседу справа или слева несколько слов. Остальные внимательно слушают и затем делают запись о своем Герое.

Ведущий. А теперь хочу вас поздравить с тем, что наши мастер-классы подошли к концу. И, как завершение нашей международной конференции, мы сейчас выпустим газету, посвященную нам самим. Мы обобщим информацию, которую получили друг о друге, и сделаем спецвыпуск «Я – репортер». Приглашаю вас в конференц-зал.

Все возвращаются в класс. Каждый участник получает лист цветной бумаги, на которой пишет очерк о своем Герое.

Рассказ о Герое

Моего Героя зовут _____

Он выбрал эту работу, потому что _____

В людях он больше всего ценит _____

Сам он обладает такими профессиональными качествами, как _____

На этой конференции Герою не всегда удавалось. _____

Больше всего мне понравилось, что он _____

Мой Герой мечтает о _____

Ведущие помогают ребятам заполнять «Рассказы», вырезать, приклеивать на общий ватман.

Ведущий. У нас получилась газета, в которой вы действительно показали все свое мастерство. Поздравляем вас с окончанием конференции. Надеемся, что сегодня каждый что-то почерпнул для себя и чему-то научился...

«Кочки»

Для данного упражнения необходимы коврики (бумажные) размером 40х60 см – минимум 3, максимум 7 штук, а также платки или веревки, скотч (для фиксации ковриков на полу).

Группа становится в ряд. Участникам связывают ноги (правая первого с левой второго) – получается цепочка.

Задание: перейти цепочкой через комнату по «кочкам». Ребятам говорится, что перед ними болото, если кто-то вступает в болото – начинается все сначала.

«Вороны и воробьи»

На земле чертят две параллельные линии в трёх шагах одну от другой. Отступив от них в обе стороны на 20-25 шагов, проводят ещё две черты. Играющие делятся на две команды: одна из них называется «вороны», другая «воробьи». Они становятся двумя шеренгами на средних линиях, повернувшись лицом в противоположные стороны. В ходе игры, ведущий громко говорит «вороны» или «воробьи» произнося последний слог отрывисто, делая перед ним паузу. Названная команда бежит к дальней черте, находящейся перед нею, а другая команда, повернувшись, преследует противника. Надо запятнать убегающего раньше, чем тот достигнет черты. Посчитав тех, кого запятнали, команды занимают исходное положение, и игра повторяется четыре-шесть раз. Выигрывает команда, запятнавшая большее число «противников».

«Посади – собери»

На определённом расстоянии от стартовой линии рисуют мелом два небольших круга. Играют две команды. Они выстраиваются на стартовой линии двумя колоннами. Первым номерам каждой команды, дают по небольшому мешочку. Предварительно в мешочки укладывают по 5-10 предметов (кубиков, мячиков...). По сигналу первые номера бегут каждый к своему кругу и раскладывают «сажают» то, что находится в мешочке, так, чтобы все предметы находились в круге. Затем они бегут к своим командам и отдают пустые мешочки вторым номерам. Те, в свою очередь, бегут и собирают в мешочки предметы находящиеся в круге. И так, до тех пор, пока не пройдёт вся команда. Выигрывает команда, быстрее закончившая игру.

«Танец»

Цель: Развитие чувства общности, повышение самооценки.

Материал: Аудиокассета с веселой танцевальной музыкой.

Проведение: Звучит веселая танцевальная музыка. По кругу, дети, взявшись за руки: Идем направо, начиная с правой ноги 8 шагов. Поворачиваемся влево и идем 8 шагов с левой ноги. Останавливаемся, опускаем руки. С правой ноги делаем 2 шага в круг и 3 притопа. Идем назад с левой ноги 2 шага, 3 притопа.

Стоя на месте, хлопаем 3 раза в ладоши, 3 хлопка по коленям, кружимся вокруг себя. Движения 3-5 повторяются 2 раза. Движение повторяется с 1 по 6 позиции.

2 танец: В середине круга ставится стул. Ведущий называет имена детей, стоящих напротив друг друга. Ребенок, чье имя названо, приставными шагами обходит стул справа и спиной возвращается на место. Остальные хлопают в ладоши.

«Аплодисменты по кругу»

Ведущий. Кто из вас может представить, что чувствует артист после концерта? Возможно, он чувствует аплодисменты не только ушами, но и всем телом, всеми фибрами своей души, и это приятное волнение.

У нас очень хорошая группа, и каждый из вас заслужил аплодисменты. Я хочу предложить вам игру, в ходе которой аплодисменты сначала звучат тихонько, а затем становятся все сильнее и сильнее.

Игра проходит следующим образом. Вы становитесь в общий круг. Один из вас начинает: он подходит к кому-то из игроков, смотрит ему в глаза и дарит свои аплодисменты, изо всех сил хлопая в ладоши.

Затем они оба выбирают следующего участника, который также получает свою порцию аплодисментов: они оба подходят, встают перед ним и аплодируют. Затем эта тройка выбирает следующего претендента на овации.

Каждый раз тот, кому аплодировали, имеет право выбирать следующего. Таким образом игра продолжается, а овации становятся все громче и громче.

«Радуга»

Упражнение можно использовать на тренингах, посвященных самопознанию, самопрезентации, знакомству участников друг с другом (например, при включении новичков в коллектив).

Инструменты: краски, кисточки, ватман.

Инструкция: «Каждый из нас помнит, как прекрасна радуга, как мы радуемся, когда удается ее увидеть. Давайте представим, что сейчас чудесный летний день. Только что прошел теплый дождь и светит яркое солнце. В небе раскинулась яркая красивая радуга. Сейчас у нас появится возможность лучше узнать друг друга и поделиться позитивными ассоциациями, приятными воспоминаниями. Я прошу каждого из вас по очереди выходить к доске с ватманом и рисовать красками небольшую радугу. Нарисовав одну полосу, нужно

ответить на вопрос: Что я особенно люблю в себе и в своей жизни из того, что ассоциируется с этим цветом. На каждый цвет радуги – короткий импровизированный рассказ. Следующий участник рисует свою радугу на этом же листе ватмана».

Упражнение занимает довольно много времени, поэтому при его дефиците можно дать участникам задание нарисовать одну общую радугу, (или 2 радуги, в зависимости от числа участников в группе). В этом случае каждый участник сообщает ассоциацию на один цвет радуги. Цвета распределяются либо по расположению участников в кругу, либо по желанию участников.

«Салки команд»

Участники делятся на три команды. Первая ловит вторую, вторая – третью, третья – первую. У играющих на спине кусочек бумаги цвета команды. Цель - догнать игрока команды-соперницы, сорвать у него со спины бумажку. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество бумажек соперника. Проигрывает команда, набравшая наименьшее количество бумажек.

«Спасибо за приятный день»

Ведущий. Пожалуйста, встаньте в общий круг. Я хочу предложить вам поучаствовать в небольшой церемонии, которая поможет вам выразить дружеские чувства и благодарность друг другу.

Игра проходит следующим образом: один из вас становится в центр, другой подходит к нему, пожимает руку и произносит: «Спасибо за приятный день!» Оба становятся в центре, по-прежнему держась за руки. Затем подходит третий ребенок, берет за свободную руку либо первого, либо второго, пожимает ее и говорит: «Спасибо за приятный день!»

Таким образом, группа в центре круга постоянно увеличивается. Все держат друг друга за руки. Когда к вашей группе присоединится последний человек, замкните круг и завершите церемонию безмолвным троекратным крепким пожатием рук. Этим игра и завершается.

«Путаница»

Цель: Выявление степени групповой сплоченности. Настрой участников на взаимодействие.

Материал: Не требуется.

Проведение: Начинается с работы в парах. Участникам предлагается совместно создать на полу 5 точек опоры, затем – 6, 7. Это простое задание. Решение его, как правило, тривиально: четыре точки опоры - это ноги двух участников, пятая – две соединенные руки. Далее «разогрев» продолжается в малых группах по шесть человек. Им предстоит объединиться и создать 4, 6, 9, 15 (16, 17) точек опоры на полу. После чего всем участникам предлагается встать в центре условного круга протянуть обе руки вперед. Каждой руке нужно найти пару,

в результате получится «путаница». Участникам надо «распутаться» и образовать общий круг, не разрывая спонтанно образованные «связи» друг с другом. Можно выбрать водящего, который будет распутывать детей.

Это веселое упражнение имеет глубокий смысл и замечательно настраивает на работу в группе, задает доброжелательный тон.

«Групповая социометрия»

Цель: Процедура дает возможность каждому проверить точность, адекватность своего видения взаимоотношений в группе, в частности, собственного места в ней. Кого он поставил правильно, а с кем ошибся, и почему?

а) Каждый участник в порядке свободной очередности, встает в центр, закрывает глаза, а все остальные располагаются от него на таком расстоянии, которое символизирует психологическую «дистанцию» по отношению к этому человеку. Каждый запоминает свое место, затем «построение» разрушается.

б) После этого участник открывает глаза и расставляет всех присутствующих так, как они, по его мнению, могли бы расположиться по отношению к нему.

в) Затем член группы занимает место, на которое он сам себя первоначально поставил.

Возможно неоднократное применение этого упражнения.

«Горячо – холодно»

Цель: Развитие навыков взаимодействия.

Возраст: дошкольный, младший школьный.

Материал: Любой маленький предмет.

Проведение: Дети делятся на две команды. Одна команда в комнате прячет предмет. Водящий другой команды – ищет. Команда помогает ему, издавая звуки разной степени громкости (мычат, жужжат, зудят и пр. громко, если он находится рядом с предметом и тихо, если далеко от предмета).

«Контакт»

Форма работы: общий круг, сидя; свободное размещение в пространстве.

Инструкция: «Цель игры – отгадать слово, которое задумал водящий; это всегда будет существительное в единственном числе, не имя собственное. Водящий называет первую букву и можно попробовать отгадать слово целиком или постараться сделать так, чтобы водящий открыл другие буквы. Для того, чтобы водящий открывал буквы, вам нужно наладить между собой контакты, а именно нужно сделать так, чтобы хотя бы два человека одновременно сказали одно и то же слово на заданную букву, причем чтобы водящий не догадался, что это за слово. Происходит это так: кто-то косвенно намекает кому-то (или всем сразу) – через ассоциации, общие воспоминания и т.д., - что за слово он имеет в виду (например, водящий загадал слово на букву «С», и кто-то говорит: «Это круглое и съедобное»). Если кто-то понял, что человек имеет в виду, то говорит: «Есть контакт!» и они вдвоем начинают одновременно считать до десяти («раз, два, три, четыре...десять!») и произносят слово («Сыр!»). Если водящий не смог догадаться за то время, пока люди

считают до десяти (т.е. не сказал: «Нет, это не сыр!»), то он обязан открыть следующую букву. Тот, кто угадал слово, становится следующим водящим».

Игра-танец «Лавата»

В припеве дети ходят по кругу взявшись за руки и напевают:

Дружно танцуем мы – тра-та-та, тра-та-та –

Танец веселый наш, это Лавата.

Своеобразным запевом являются слова ведущего, например: «У меня ушки хороши, а у соседа лучше!» В этом случае дети ходят хороводом, держа друг друга за уши. Каждый раз ведущий дает новое «задание», и дети берут друг друга за локти, колени, плечи, голову и т.д. Чтобы игра состоялась, прикосновения не должны быть грубыми или болезненными для партнеров.

«Крокодил»

Название связано с тем, что объясняющий правила обычно загадывает первое слово «крокодил», затем его показывает. Участники делятся на две команды (например, мужчины-женщины), одна команда сообщая и тайно загадывает фразу, затем выбирает игрока из другой команды, и он показывает (без слов!) эту фразу участникам из своей команды, а они стараются догадаться.

Желательно сначала загадывать пословицу (это будет просто), а затем словосочетание посложнее. Этот текст сообщается одному/двум представителям из противоположной команды. Их задача – донести этот текст до своей команды, пользуясь только средствами пантомимы: показывая телом, мимикой, движениями, любыми жестами и позами и чем угодно по одному слову.

Команда отгадчиков говорить может: она помогает вопросами и наводящими фразами, но их партнеры могут только использовать тело и лицо и кивать головой «Да», «Нет».

Фразы не обязательно должны иметь смысл.

«А я не тормоз, а мы заметили»

Все участники рассчитываются на порядковые номера 1-ый, 2 –ой, 3 –ий...24-тый. Номера нужно запомнить, они действуют на протяжении всей игры. Играть можно сидя или стоя в кругу. Ведущий говорит: «Поменяйтесь местами 1,3, 10,14; Все поменяйтесь; поменяйтесь с 3 по 18 и т.д.». Те, кто услышал свои номера, меняются местами. В это время ведущий должен занять место одного из игроков. Тот, кто остался без места, выходит на место ведущего и говорит: «А я не тормоз!» Все отвечают хором: «А мы заметили!» Игра продолжается. Дальше он произносит номера тех, кто должен будет поменяться местами.

Отлично поднимает настроение. Имеет психологический смысл: каждый может быть в определенный момент «тормозом». Поднимает настроение.

«Угадай-поймай»

Все участники делятся на две части. Первые садятся на стулья в круг. Вторые становятся у них за спинами. Ведущий без пары с пустым стулом. Задача ведущего глазами договориться с сидящим игроком, чтобы он прибежал и сел на его стул. Участники, стоящие за спинами сидящих, должны вовремя заметить их договоренность и успеть поймать за плечи.

Игра-танец «Друзья»

Цель игры: сплочение коллектива, развитие музыкального ритма, темпа.

Возраст: младший школьный.

Содержание:

1. Побежали побежали парами скорей – парами взявшись за руку, бегут по кругу с подскоком проговаривая или напевая эти слова;
2. И друг другу погрозили ссориться не смей – остановившись и повернувшись в паре к друг другу лицом, каждый пальчиком как бы «грозит» что ссориться не смей;
3. Хлопнули в ладоши – выполняют хлопки, каждый ребёнок 1 раз
4. Крепко обнялись – обнимаются, пожимая друг друга в объятиях;
5. Пару поменяли – тот кто стоял во внутреннем круге остаётся на месте, а тот кто стоял во внешнем круге переходит по кругу вправо к следующему ребёнку (меняя пару);
6. За руки взялись – поменяв человека в паре продолжают игру-танец сначала.

Игры для создания команды

Служат для формирования умения работать в команде, синхронно с другими людьми, для повышения сплоченности в группе, формируют зону общих интересов, поддержку, продуктивную форму социального поведения, умение слушать лидера.

В настоящее время в связи с потребностью освоения групповых методов работы в лагерях широко используются такие методы, как «Веревочные курсы».

Веревочные курсы – это создание специальной среды для тренинга, в которой основную роль играют натянутые над землей веревочные канаты, платформы и другие простейшие устройства. Веревочные курсы – это стройная система упражнений, проводимых на открытом воздухе, позволяющая подросткам познать и расширить свои духовные и физические возможности. Эти курсы построены таким образом, что позволяют вовлечь как активных, так и пассивных по натуре ребят, в результате чего каждый член группы и вся группа в целом помимо собственных ожиданий участвуют в достижении цели.

Веревочные курсы помогают, с одной стороны, познать дух коллективизма, основанного на доброжелательности и взаимопомощи между членами коллектива, а с другой стороны – снять напряжение, иногда возникающее в группе, и, конечно, опять-таки выявить лидеров, тех, кто готов взять на себя координацию действий.

Канаты образуют систему препятствий, прохождение которых не требует физической силы, но требует преодоления страха высоты (3–5 метров) и, несмотря на надежную страховку, требует самообладания. Задача веревочных курсов – доказать каждому человеку, что он может значительно больше, чем ему представляется. Веревочные курсы не требуют специальной физической подготовки, каждый человек может их пройти.

Другие препятствия (качающиеся бревна, тележки, скользящие по тросу на блоке, всякого рода «тарзанки» и др.) в силу видимой простоты также служат основой заданий, которые могут быть выполнены только при сотрудничестве всех участников группы. Конечно, для проведения таких курсов в полном объеме необходима специальная подготовка организатора.

Паутина. Веревки натягиваются между двумя деревьями на расстоянии 2,5–3 метра. Две параллельные веревки переплетаются в виде паутины между собой. Всей группе необходимо перебраться на противоположную сторону паутины. Сквозь одну ячейку может пройти только один человек. Обходить паутину нельзя. Если кто-либо заденет веревку, вся группа возвращается на исходную позицию.

После выполнения упражнения группа садится кругом на траве, и участники делятся впечатлениями, говорят о том, что произошло.

Бревно. Вся группа встает на бревно (или его имитацию) в определенном порядке. Членам группы необходимо поменяться местами: 1-й должен стоять на месте последнего члена группы, 2-й – на месте предпоследнего и т. д. Во время выполнения задания нельзя становиться на землю. В противном случае группа возвращается в исходную позицию. После выполнения упражнения следует проанализировать действия ребят.

Электроцепь. Все участники садятся в круг, «замыкают» цепь руками и ногами. «Пускаем ток» – всем надо одновременно встать.

Приз. На ветке дерева, на высоте трех метров, прикрепляется любой приз. Группе необходимо достать до него, не опираясь на дерево, используя себя в качестве строительного материала.

3. Игры на определение лидеров.

Игра на выявление лидеров, состоящая из нескольких заданий

Ребята делятся на две-три равные по количеству участников группы. Каждая из них выбирает себе название.

Вожатый предлагает условия: «Выполняться команды будут после того, как я скамандую «Начали!». Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание». Таким образом, задается дух соревнования, весьма немаловажный для ребят.

Первое задание. Каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. «Начали!» (Чтобы выполнить это задание, всем членам команды необходимо как-то договориться. Эту функцию обычно берет на себя человек, стремящийся к лидерству.)

Второе задание. Необходимо, чтобы, ни о чем не договариваясь, быстро встала половина группы. «Начали!» (Встают самые активные члены группы, включая лидера.)

Третье задание. Все группы летят на космическом корабле на Марс, но для того, чтобы полететь, нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и «заяц». «Итак, кто быстрее?!» (Напомните, об условии – команде «Начали!», возможно, ребята о нем забыли. Обычно функции организатора опять берет на себя лидер, но распределение ролей часто происходит таким образом, что лидер выбирает себе роль «зайца». Это можно объяснить его желанием перенести ответственность командира на плечи кого-нибудь другого.)

Задание четвертое. Мы прилетели на Марс, и нам нужно как-то разместиться в марсианской гостинице, а в ней только трехместный номер, два двухместных номера и один одноместный. Вам необходимо как можно быстрее распределиться, кто в каком номере будет жить. «Начали!»

(Проводя эту игру, вы сможете увидеть наличие и состав микрогрупп в вашем коллективе. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, не выявленным лидерам, либо «отверженным».)

Предложенное количество номеров и комнат в них составлено для команды, состоящей из 8 участников. Если в команде больше или меньше участников, то составьте количество номеров и комнат сами, но с тем условием, чтобы были трехместные, двухместные номера и один одноместный.)

Эта методика даст вам представление о сложившейся системе лидерства в коллективе. Закончить ее можно какой-нибудь игрой, направленной на сплочение ребят.

Психологическая игра «Адаптация».

Психологическая игра «Адаптация» проводится для выявления лидеров, генераторов идей и исполнителей, создания творческой атмосферы. Для этого в начале игры группа делится на микрогруппы (см. раздел ниже). За выполнение заданий вручаются жетоны трех

цветов: красные – тому, кто подает идеи, зеленые – тому, кто их реализует, желтые – тому, кто не участвует (желтых может и не быть). Первое задание – разминка. Каждый представляет соседа справа, предварительно пообщавшись две минуты. Определяются пять самых ярких представителей, которые становятся лидерами. Они получают пять красных жетонов. Второе задание – вокруг пяти лидеров собираются пять микрогрупп, которые формируются по желанию. Каждой группе дается задание: нарисовать дружеский шарж на любого из присутствующих. Чья идея – красный жетон, кто нарисовал – зеленый. Ребята с красными жетонами переходят в другую микрогруппу (по часовой стрелке). Третье задание – придумать творческую подпись к шаржу (предварительно ведущий собирает шаржи и раздает их в микрогруппы, учитывая, чтобы они не попали в ту же группу). Чья идея – красный жетон, кто выполнял – зеленый. Четвертое задание – «три «Д»» (Друг Для Друга): придумать для соседней группы задание. Чья идея – красный жетон, кто выполнял – зеленый. Ребята с красными жетонами переходят в другую группу. Пятое задание – ведущий для всех микрогрупп дает одинаковое задание. Игра заканчивается коллективным обсуждением происходящего.

Упражнения с веревками

10–20 человек встают в круг, держась обеими руками за общую веревку. Затем веревку подтягивают и завязывают так, чтобы участники стояли плотно друг к другу. Ведущий дает команду: «Закрывать глаза и не открывать их». Первое задание: «Образуйте квадрат». Глаза можно открыть всем вместе только после того, как группа решит, что квадрат получился. После этого упражнения и короткого перерыва предлагается опять встать в круг, закрыть глаза и – следующее задание – образовать равносторонний треугольник. Те, кто все-таки открыл глаза, выбывают из игры и могут стать наблюдателями, которые помогут группе обсудить это упражнение. Игру можно продолжить, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

Это упражнение показывает важность самоорганизации группы, обнаружение лидеров, веревка используется как средство коммуникации. При обсуждении задаются вопросы: «Как произошло выдвижение лидера? Что было наиболее трудным в решении задачи? Какой прием компенсировал отсутствие зрительного контакта?»

Большая семейная фотография

Эту игру можно проводить как в оргпериод для выявления лидеров, так и в середине смены для отслеживания групповой динамики.

Участникам предлагается представить, что они все – большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка». Он тоже может участвовать в расстановке членов «семьи». Больше никаких установок детям не дается, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. Вожатый может только наблюдать за этой занимательной картиной. Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Однако не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Взрослым будет очень полезно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью каждого ребенка в выборе места, важно также то, какую роль и место на фотографии предложат ребятам вожатому (если участие вожатого нежелательно, определите свою роль сразу сами – например, вы – корреспондент, который пишет статью про «семью» в газету, или осветитель при фотографе).

Эта игра, проведенная в середине смены, может открыть вожатому новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трех. На счет «три!» все дружно и очень громко кричат слово «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши. Будет неплохо, если отряд действительно сфотографируется.

4. Развлекательные игры.

Переозвучивание мультфильма

На всех киностудиях существуют специальные отделы, которые занимаются озвучиванием фильмов. Специалисты, работающие в этих отделах, могут сделать со звуковым рядом картины абсолютно все. Они могут сделать так, что английские актеры из английских фильмов заговорят по-русски. Или так, что на экране будут разговаривать звери и птицы, цветы и деревья. И вот в одну такую студию поступил необычный заказ. Представители одного неформального молодежного движения попросили переозвучить некоторые детские мультфильмы. Им хотелось, чтобы герои мультфильма разговаривали не на общепринятом языке, а на молодежном сленге. Поскольку представители киностудий отказались от «насилия над классикой», попробуйте выполнить этот заказ. Просматривая мультфильм с выключенным звуком, представьте, как могли бы на молодежном жаргоне разговаривать герои мультфильмов: «Малыш и Карлсон», «Крокодил Гена», «38 попугаев», «Винни-Пух идет в гости», «Трое из Простоквашино».

Новый ведущий «Прогноза погоды»

Единственная передача на телевидении, которую с интересом смотрят все, – это «Прогноз погоды». И как ни странно, именно «Прогноз погоды» – это единственная передача, которую ведут не профессиональные телеведущие, а сотрудники и сотрудницы метеоцентра. Представьте, что руководство телевидения решило заменить ведущих «Прогноза погоды», вместо метеорологов решено было пригласить профессионалов – ведущих других любимых в народе передач. Покажите, как могли бы сообщать информацию о погоде на завтра популярные телеведущие:

1. Леонид Якубович.
2. Дмитрий Нагиев.
3. Валдис Пельш.
4. Николай Фоменко.
5. Яна Чурикова.
6. Иван Ургант.

Киножанры

Когда режиссер берется за съемку фильма, он решает для себя, в каком жанре и стиле будет этот фильм. Порой одно и то же произведение, экранизированное разными режиссерами, становится то трагедией, то комедией. Мы с вами уже стали зрителями таких киноверсий сказок, как «Про Красную Шапочку», «Буратино», «Золушка», «Ночь перед Рождеством». Пришла пора обратиться к русской классике.

Представьте себя съемочной группой и «экранизируйте» сказку «Три медведя». При этом не забудьте, что вы решили «снять» фильм в жанре мюзикла, психологического триллера, эксцентрической комедии, крутого боевика.

Инсценированная песня

В последние годы жанр музыкального видеоклипа стал очень популярным. Клипы, или инсценированные песни, показывают по телевизору с утра до вечера. Но, увы, все клипы посвящены современным песням в исполнении самых модных эстрадных исполнителей. А как же старинные, народные песни? Попробуйте исправить перекося и сделать клип народной, шуточной песни, или, другими словами, инсценируйте песню:

- Жили у бабуси два веселых гуся...
Светит месяц, светит ясный...
Как у наших у ворот муха песенки поет...

Во деревне то было, в Ольховке...
Жил-был у бабушки серенький козлик...

Музыкальный калейдоскоп

Ц е л ь: проверить возможности детей, их сообразительность и способность открыть себя; укрепить интерес к познавательной деятельности; создать обстановку общей увлеченности и творчества.

О б о р у д о в а н и е:

- нотный стан с семью нотами и скрипичным ключом;
- картинки: яблоко, березовые сережки, огурец, малина, картофель, гроздь рябины, подсолнух;
- 12 карточек с перевертышами песен;
- 6 карточек с названиями песен;
- 10 фонограмм с отрывками из популярных песен.

В игре принимает участие 6 команд по 6 человек. По количеству правильных ответов команде засчитываются очки.

Х о д и г р ы

I. Вступительное слово.

В е д у щ и й. Здравствуйте, ребята!

Сегодня мы собрались для того, чтобы узнать, кто из вас является меломаном, т. е. не только те, кто играет на музыкальных инструментах, но и разбирается в музыке.

II. Конкурсная программа.

Перед вами нотный стан с семью нотами, на которых написаны задания.

1. Конкурс «Угадай мелодию».

В е д у щ и й. Ноту первую снимаем

И задание предлагаем.

Вам необходимо угадать 10 мелодий. Кто угадает меньше всех, тот выбывает из игры.

2. Конкурс «Спеть песню по предложенной картинке».

В е д у щ и й. Вторую ноту мы снимаем

И вам задание объявляем.

Командам раздаются картинки: яблоко, малина, сережки березы, картофель, гроздь рябины, огурец, подсолнух. По ним участники должны вспомнить и спеть несколько строк песен.

3. Конкурс «Песня по подсказке».

В е д у щ и й. Третья нота перед вами,

Песни угадайте сами.

Командам необходимо запеть песню по подсказке:

1. Песня о длительном путешествии маленькой девочки в яркой шапочке. (*«Если долго-долго...».*)

2. Песня о духе, который жил в болоте и помог строить летучий корабль. (*«Я водяной, я водяной...».*)

3. Песня о животных, благодаря которым наша планета совершает движения по кругу. (*«Где-то на белом свете...».*)

4. Песня о странной игрушке, которую никто не замечал. (*«Я был когда-то странной, игрушкой деревянной...».*)

5. Песенка об африканском острове, на котором жить легко и просто. (*«Чунга-чанга».*)

6. Песня о животном, любившем загорать на солнышке. (*«Я на солнышке лежу...».*)

4. Конкурс «Аукцион песен с именами».

В е д у щ и й. Нота четвертая перед вами,

Она посвящена песням с именами.

Командам необходимо исполнить по 1–2 строчки из песен, в которых упоминается какое-

либо имя.

5. Конкурс «Перевертыши».

В е д у щ и й. Вот пятая нота,
И ждет вас новая работа.
Перевертышам черед,
Угадай-ка их, народ!

Ведущий раздает командам по две карточки с песнями-перевертышами. Через три минуты команды должны дать ответ: какая же песня «скрывается» за перевертышем?

1. «Ой, солнце, солнце, припекай нас всех». («*Ой, мороз-мороз, не морозь меня.*».)
2. «Увядали дыни и арбузы». («*Расцветали яблони и груши.*».)
3. «Как ловко идут автомобилисты по сухому асфальту». («*Пусть бегут неуклюже пешеходы по лужам.*».)
4. «Некто известный по равнине поднялся». («*Вот кто-то с горочки спустился.*».)
5. «В лесу осина лежала». («*В лесу родилась елочка.*».)
6. «Одному печально плыть по узкому коридору». («*Вместе весело шагать по просторам.*».)
7. «Что сидишь ты ровно, ой, ты, толстый дуб». («*Что стоишь, качаясь, тонкая рябина.*».)
8. «Официантка по имени Маня». («*Стюардесса по имени Жанна.*».)
9. «В степи появилась пальма, в степи она засохла». («*В лесу родилась елочка.*».)
10. «Булка моя, я по тебе не плачу». («*Крошка моя, я по тебе скучаю.*».)
11. «Уходила с берега Любаша». («*Выходила на берег Катюша.*».)
12. «Вот прямая дорога, а мотор заглох». («*Вот новый поворот, и мотор ревет.*».)

6. Конкурс «Вопросы и ответы».

В е д у щ и й. Вот перед вами нота шесть,
В ней новое задание есть.

Задачей команд является то, чтобы они ответили на заданный вопрос из песни строчкой из другой песни:

1. Что тебе подарить, человек мой дорогой? (*Миллион, миллион, миллион алых роз.*)
2. Куда уехал цирк? (*На недельку до второго он уехал в Комарово.*)
3. Где ты, моя черноглазая, где? (*Там вдали за рекой.*)
4. Из чего же, из чего же, из чего же сделаны наши мальчишки? (*Я его слепила из того, что было.*)

7. Конкурс «Пантомима».

В е д у щ и й. Седьмая нота тоже для вас,
Откроем мы ее сейчас.

От каждой команды приглашается по одному человеку. Каждый вытягивает карточку с названием песни и пантомимой показывает ее. Команда должна отгадать песню.

III. Подведение итогов игры и награждение участников.

Фестивальный разнобой

Это интеллектуально-познавательная групповая игра, целью которой является расширение знаний ребят о визуальных искусствах. Количество участников в каждой группе (команде) – 5–7 человек. Лучше, если это будут одновозрастные и разнополые команды.

Можно провести блиц-опрос: как часто ребята смотрят художественные фильмы, какие фильмы им нравятся, могут ли они назвать имена российских режиссёров, снимающих фильмы для детей. Какие детские и молодёжные телепередачи есть на наших телеканалах, какие из них пользуются наибольшим спросом среди подростков? Какие компьютерные программы интересуют ребят, какие игры им нравятся? А знают ли они песни из мультфильмов и смогут ли спеть по одному куплету? А кто написал эти песни и кто поёт голосом «мультяшных» героев? (Можно провести «кольцовку» песен.)

А знаете ли вы, что слово «кино» произошло от греческого слова «двигаю, двигаюсь»? Что история развития кинематографа началась с изобретения «движущей фотографии»

братьями Люмьер? Что существует четыре вида кинематографии – художественная (игровая), документальная, научно-популярная и мультипликационная? А что мы вообще знаем о кино и других видах визуальных искусств? Давайте попробуем проверить себя и своих друзей.

Выбираем темы:

I.

- 1) кино;
- 2) телевидение;
- 3) мультипликация;
- 4) компьютерные программы;
- 5) фотография.

II.

- 1) художественные фильмы;
- 2) киногерои;
- 3) режиссёры;
- 4) актёры;
- 5) музыка и песни из кинофильмов.

Задание: каждая группа должна подготовить для других по одному вопросу на каждую тему. Всего у вас должно получиться 5 разных вопросов. Время на подготовку – 10 минут. Кроме того, каждая команда получит 5 синих и 5 красных кадриков. Синими вы будете оценивать прозвучавший вопрос: был ли он достаточно интересным, красиво составленным, может быть, красиво поданным или обыгранным, нес какую-то познавательную для вас информацию. (Вы чувствуете, мы задаём критерии, по которым вы должны придумывать свои вопросы?)

Итак, если вам понравился вопрос любой команды (не обязательно той, которая задаёт свой вопрос вам), вы можете подарить ей кадрик синего цвета. А красный кадрик вы подарите команде, которая правильно ответит на ваш вопрос. Итоги будут подводиться по числу набранных группой кадриков. (Самостоятельная работа групп.)

Игра: после того как все группы вновь собрались, разыгрывается право первого хода. (Это может быть обычный игровой кубик, и право хода получает команда, выкинувшая наибольшее количество очков.) Обычно игра идет по часовой стрелке. Первая команда начинает игру, а команда, следующая за ней, имеет право выбора темы, т. е. вопроса от команды на заданную тему. Время на подготовку ответа – 1 минута. Если команда не отвечает на вопрос или отвечает неправильно, право на ответ получает следующая за ней команда. Если и она отвечает неправильно или не знает ответа, то правильный ответ называет команда, задававшая вопрос.

После каждого тура «вопрос–ответ» команда, получившая правильный ответ на свой вопрос, вручает свой красный «кадрик» правильно ответившей команде, а остальные команды оценивают вопрос, и если он им понравился, то вручают свой синий «кадрик» задавшей его команде. Если у задающей команды вопрос на запрашиваемую тему уже использован, команда выбирает тему из оставшихся вариантов.

Когда прошло два–три круга, можно подводить итоги, подсчитывать «кадрики», проводить анализ прошедшего дела.

Два рояля

Дети делятся на 2 команды. По жребию выбирают, какая команда первой начинает игру.

ПЕРВЫЙ ТУР

Строчки из песни:

Мне бы жизнь свою, как киноленту,
Прокрутить **на 10 лет назад**,

Чтобы стала ты простой девчонкой...

Песня «Я готов целовать песок» (*В. Маркин – исполнитель*).

ВТОРОЙ ТУР

Строчки из песни:

Товарищ Сухов, мимо **нас**

Не пролетит и муха.

Песня «Восток – дело тонкое» (*А. Укупник – исполнитель*).

ТРЕТИЙ ТУР

Строчки из песни:

Я приду туда, где ты

Нарисуешь в небе солнце...

Песня «Позови меня с собой» (*А. Пугачева – исполнитель*).

ЧЕТВЕРТЫЙ ТУР

Строчки из песни:

Ветер с моря дул,

Нагонял беду...

Песня «Ветер с моря дул» (*Натали – исполнитель*).

ПЯТЫЙ ТУР

Строчки из песни:

Солнышко в руках,

И венок из звезд в небесах.

Песня «Солнышко в руках» (*группа «Демо» – исполнитель*).

СУПЕРИГРА

Расположить слова в нужном порядке:

Строчки из песни:

На спящий **город опускается туман,**

Шалят ветра по подворотням и дворам...

Песня «Прорвемся, опера» (*группа «Любэ» – исполнитель*).

П р а в и л а и г р ы:

Участники открывают экраны, называя их номер. На каждом экране написано слово или изображен рисунок. Команда должна спеть песню, в которой есть данное слово. Если команда открыла красный экран, ход переходит команде-сопернице. Когда открыта вся фраза, команде дается 30 секунд, чтобы вспомнить песню, из которой взята данная фраза, и спеть один куплет. Если команда затрудняется выполнить данное задание, ход переходит к другой команде.

Призовой балл присуждается той команде, которая правильно узнала песню. В суперигру выходит команда, набравшая большее количество баллов.

Узнай песню

Данная игра является разновидностью предыдущей игры, только вместо мелодии детям предлагается загадка о песне. Та команда, которая быстрее других узнала песню, подает знак, называет песню и поет несколько строк из нее.

Предлагаем несколько вариантов таких песенных загадок.

1. Песня о том, как на летающей машине привезли подарки ко дню рождения. («*Пусть бегут неуклюже*».)
2. Песня о головном уборе, который носят моряки. («*Бескозырка*».)
3. Песня о батяне, за спиной которого была Россия, Москва и Арбат. («*Комбат*».)
4. Песня о военнослужащем, который давно не получал известий от своей любимой. («*Крошка моя*».)
5. Песня о девушке, которая носила юбочку из плюша. («*Ксюша*».)
6. Песня, в которой девушке не рекомендуется одной поздно возвращаться домой. («*Дуня-Дуняша*».)
7. Песня о цветах, которые предсказывают разлуку. («*Желтые тюльпаны*».)
8. Песня о животных, которые в полночь косили траву. («*Песня о зайцах*».)

Барабанчики.

Группа садится в круг. Члены группы кладут свои ладони на колени к соседям с двух сторон. Группа начинает хлопки в определенную сторону – рука за рукой, в том порядке, как они лежат на коленях. При двойном ударе направление сменяется на противоположное. Тот, кто ошибся – убирает руку.