

ИГРЫ

НА КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ ДЛЯ
ДОШКОЛЬНИКОВ 5-7 ЛЕТ

- БЕЗ ОБОРУДОВАНИЯ -

«ЗАКОЛДОВАННАЯ ТРОПИНКА»



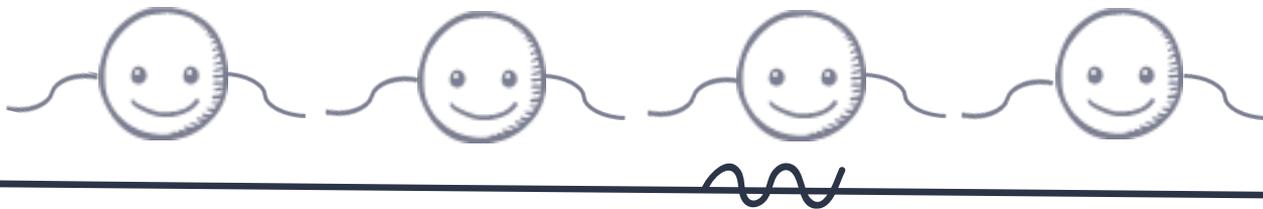
Цель: развитие умения работать в команде, оказывать поддержку товарищам.

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

«РУЛЕТ»

Цель: активизация группы, создание групповой сплоченности.

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



«ПЕРЕДАЙ ПО КРУГУ»

Цель: формирование дружного коллектива, умения действовать согласованно; развитие координации движений и воображения.

Ход игры: дети садятся в круг. Ведущий передает по кругу воображаемый предмет: горячую картошку, льдинку, лягушку, песчинку. Предмет должен пройти весь круг и вернуться к водящему, не изменившись (картофелина не должна остыть, льдинка – растаять, песчинка – потеряться, лягушка – ускакать).



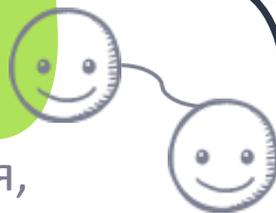
«УЗЕЛ ДРУЖБЫ»

Цель: сближение детей.

Ход игры: педагог предлагает детям сесть в круг. Протягивает свои руки в центр круга. Дети кладут свои ладони на ладонь педагога так, чтобы получилось крепкое пожатие «узел дружбы», которое никому не разжать. Педагог: «Давайте скажем друг другу, как мы скучали друг без друга в летний период. Если дети немного затрудняются, может начать педагог»



«ПРИВЕТСТВИЕ ЛОКТЯМИ»



Цель: развитие навыков сотрудничества, взаимопонимания, умения понять чувства другого.

Ход игры: дети делятся на три группы. Первая группа соединяет руки за головой, вторая группа ставит руки на пояс, третья - прикасается к своим коленкам. Педагог: «Сейчас все будут ходить по залу и приветствовать друг друга только локтями. При этом надо говорить друг другу приветственные или приятные слова».

Обсуждение: с кем удобно было здороваться, а с кем нет? Когда люди испытывают подобные трудности? Какой группе было легче наладить взаимодействие?

«БРОУНОВСКОЕ ДВИЖЕНИЕ»

Цель: формирование сплоченности коллектива, умения работать в группе, общаться со сверстниками, принимать совместные решения.

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

«ПОВАРЯТА»

Цель: развитие внимания, групповой сплоченности.

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



«ЖИВАЯ СКУЛЬПТУРА»

Цель: формирование умения действовать сообща; сближение детей.

Ход игры: участники свободно стоят вместе. Ведущий предлагает одному ребенку выйти в центр и принять какую-нибудь позу, в которой ему удобно стоять. Следующего участника просят присоединиться к нему какой-нибудь позой. Затем к ним присоединяется в своей позе третий и т.д. Можно сделать фотографию общей скульптуры и в последствии обсудить, на что она похожа.



«НЕ БУДИ ДРАКОНА»

Цель: формирование и усиление общего командного духа.

Ход игры: в этой игре дети – жители деревни, которую долгое время держит в страхе огнедышащий дракон. Единственный способ избавиться от него – выстроиться по росту в ряд. Но делать это дети должны молча (можно использовать зеркала в спортивном зале), чтобы не разбудить дракона. Как только дети выстроятся, они должны вместе выкрикнуть: «Прочь!». Тогда дракон наконец-то исчезнет и перестанет пугать жителей деревни.

